6 yıldır evrenin en eğlenceli PC oyun dergisi

Ultima Online tüm detaylarıyla devam ediyor

www.kamernet.com

GAMESHOW

Aylık PC Oyun Dergisi · Sayı: 64 · EKİM 2001 Fiyat: 2.950.000 TL (KDV Dahil)
112408 · 2001/10

RetroFile

PREVIEWS

- Civilization 3
- Return to Castle Wolfenstein
- Fifa 2002: Road to World Cup
- Warcraft 3 Özel

Spiderman

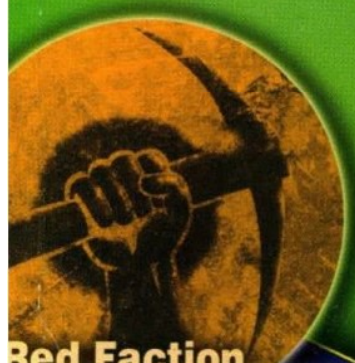
Worms World Party

Sheep, Dog'n Wolf

F.A Premier League Manager 2002

Rails Across America

Sudden Strike Forever



Red Faction
Senenin en iddialı FPS oyunu

COMMANDOS 2

WinFast™ 3D

Leadtek®

NVIDIA GeForce2 Ultra

256-bit, 350MHz RAMDAC

64 MB DDR bellek

AGP 4X Fast Writes desteği

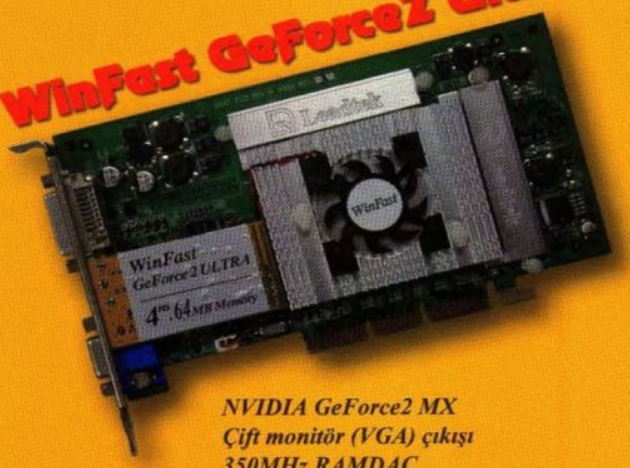
NTSC/PAL TV-çıkışı (Opsiyonel)

WinFox, WinDVD, Speed Runner, Cult3D, Colorrigic yazılımları

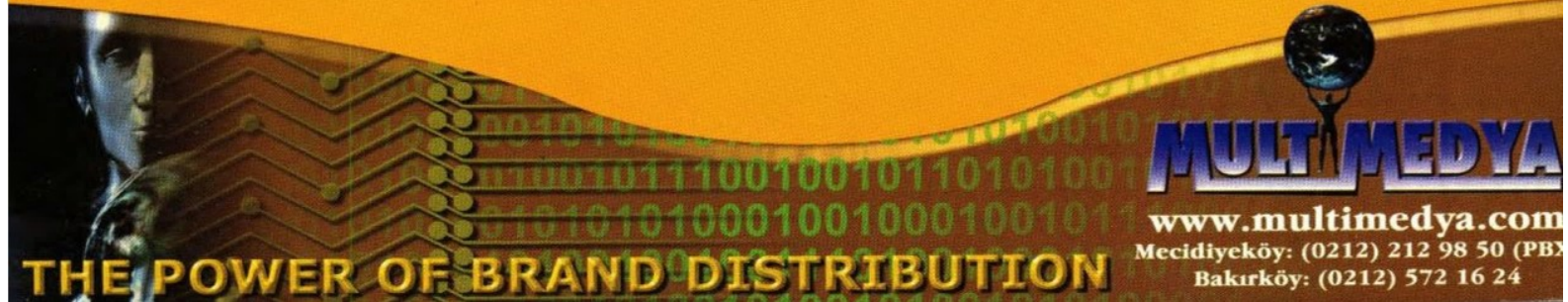
WinFast GeForce2 MX

NVIDIA GeForce2 MX GPU
350MHz RAMDAC
32 / 64 MB 128bit SDRAM
AGP 4X Fast Writes desteği
TV-çıkış (Opsiyonel)
WinFast DVD, Colorific, 3Deep, Cult3D yazılımları

WinFast GeForce2 Ultra



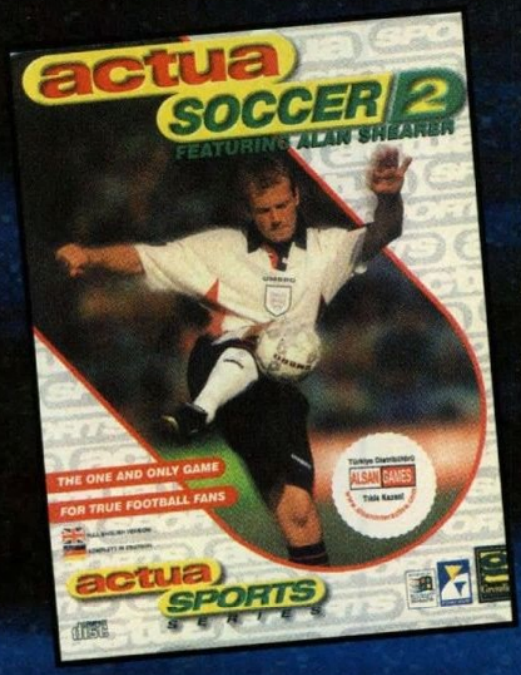
NVIDIA GeForce2 MX
Çift monitör (VGA) çıkışı
350MHz RAMDAC
32MB 128bit SDRAM
AGP 2X/4X Fast Writes desteği
WinFox, WinDVD, Speed Runner, Cult3D, Colorrigic yazılım



THE POWER OF BRAND DISTRIBUTION

MULTIMEDYA

www.multimedya.com
Mecidiyeköy: (0212) 212 98 50 (PBX)
Bakırköy: (0212) 572 16 24



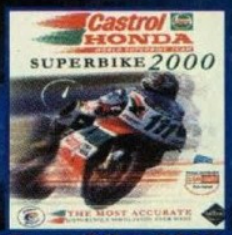
Avrupa'nın En Çok Satan Futbol Oyunlarından Actua Soccer 2 Şimdi Türkiye'de

... Türkiye dahil 64 ülke takımı
... 10 farklı kameradan saha çekimi
... Değişken hava şartları (güneşli, karlı, yağmurlu gibi)
... 24 ayrı stadyum
... ve daha fazlası ACTUA SOCCER 2'de.

~~29.000.000.-~~
~~19.000.000.-~~
~~9.000.000.-~~
~~5.000.000.-~~

ŞOK FİYAT

-Kutulu PC Oyunları-



Superbike 2000

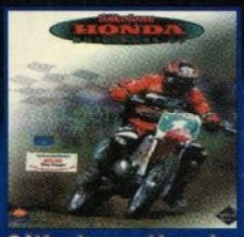
Super 1 Karting

Grand Prix

~~29.000.000.-~~
~~19.000.000.-~~
~~9.000.000.-~~
~~7.500.000.-~~

ŞOK FİYAT

Cue Club



Silkolene Honda

PlayStation2

DYNASTY WARRIORS 2

ŞOK FİYAT

-DVD Kutulu Çift CD'li Çift Oyunlu PC Oyunları-

PC CD-ROM
Cue Club & Fishing USA

PC CD-ROM
Spearhead & Thunder

PC CD-ROM
Hopkins FBI & BHunter

PC CD-ROM
Toyland & Mad Trax

PC CD-ROM
Ultra Fighter & Carrier

PC CD-ROM
Pro Xtreme & SnowBoard

PC CD-ROM
F 22 & Air Warrior 3

~~29.000.000.-~~ ~~19.000.000.-~~ ~~10.000.000.-~~

ŞOK FİYAT

ALSAN İTHALAT
Saray Ardı Cad. Sokullu Sok. No:15 / 26
Acıbadem / İstanbul
Tel: (216) 327 34 44 - 327 79 51
Fax: (216) 327 79 52

Bayilikler Verilecektir

ALSAN GAMECLUB
ALSAN INTERACTIVE RESMİ OYUN SİTESİ
http://www.alsaninteractive.com

MEG: Mert Amerikadan geldiysen geldin bize ne?

Polat: Niye gelmiş ki bu? Gelmişken köpek gibi yazdıralım şuna bari...

EKİM 2001

bir editör

Geçtiğimiz ay verdiğimiz ve bu ay devam ettirdiğimiz eski oyunlar CD'miz hakkında genellikle olumlu eleştriler aldık. Beğenilerini belirten herkese teşekkür ederiz. Ancak önemli bir iki konuya açıklık getirmek istiyorum: GameShow'un tekrar CD vermesi ve Telif Hakları meselesi

Eski okuyucularımız bilirler, GameShow'un ilk CD vermesi ve sonra CD vermeyi bırakması olay olmuştu. Bazı okuyucularımız bu hareketi amatör ruhdan uzaklaşma ve kapitalist sistemin bir parçası olma olarak algıladı ve her fırsatta bizi eleştirdi. O zamanki şartlarda biz CD vermeye devam etmedik. Ama bunun sebebi bu eleştiriler değil maddi olanaksızlıklardı. Türkiye'de CD çoğaltma fabrikalarının kurulması ile CD üretim maliyetlerinin düşmüş olması ve güzel ülkemizde yayınlanan bir bilgisayar oyun dergisinin daha çok kişiye ulaşması için CD vermesi gerekliliği gerçeği bize tekrar CD vermeye itti. Hatta geç bile kalmışız.

İkinci konuya gelecek olursak;

Biz GameShow olarak senelerdir orjinal oyunların satılması gerekliliğini, Türkiye'de oyunların kopya olarak satılmasının bir çok kişiye haksız kazanç sağladığını, kopya oyunların piyasaya hakim olduğu için de Türkiye'de oyun sektörünün bir türlü gelişmediğini her fırsatta dile getirdik. Bu sözlerimizin de her zaman arkasındayız.

GameShow olarak bizim yaptığımız, ticari bakımdan bir değeri kalmamış eski ama zamanının güzel oyunlarını bir CD'ye toplamak. Bu konuda olayın, yurt dışındaki yasal boyutundan çok ahlaki boyutu bizi ilgilendiriyor. Hala satılmakta olan ya da oyun yapım şirketlerinin "abandonware" olarak dağıtılmasını istemedikleri oyunları CD'mizin içine koymuyoruz. Bizim tek yaptığımız şu anda kapatılmış ya da iş değiştirmiş şirketlerin seneler önce yaptığı ve hiç bir ticari değeri taşımayan ve her hangi bir internet kullanıcısının, her hangi bir arama motoruna "Abandonware Games" yazarak ulaşabildiği oyunları GameShow okuyucusuna hediye etmek. Bu da oplam beş aylık bir proje olduğu için, önümüzdeki üç ay boyunca da devam edeceğiz.

M. Emin Gür
meg@gsmnet.com

18 Commandos 2
Birincisi tüm dünyada 1 milyon adet satmış. Maşallah gözümüz yok ama 1 milyonx40 dolar? Yok inanılmaz bir rakam çıkıyor. Oyun mu? Harbi iyi. Herifler işi biliyor.

24 Red Faction
Kafamızı gözümüzü şişirdiler "işte oyun tarihinde devrim" diyerek. Bizde bekledik bu devrimi. Ama daha devrim olmasına çok var. Esaslı bir FPS. Motor çok iyi motor. Yağıda iyi olmalı ama (Configrasyondan bahsediyorum).

28 Spiderman
Peter Parker böylelikle karizma denen illeti bu oyunla kaybediyor. Öyle ismine bakarak ahım şahım olduğunu sanmayın. O bina senin bu bina benim sürünüp gidiyorsunuz. Kısaca tadı bayat Action.

30 FA. Premier Manager 2002
Managerlik oyunlarında beni en çok hayrete düşüren şey isimlerinin yıllar geçtikçe daha da uzuyor olması. Ancak bu uzunluga oranla oyunlarda gittikce kaliteli oluyor (Polat'dan öğrendim bu baglama stilini :)

16 Worms World Party
İsim abesle iştigal bir kere (Bunuda Polat'dan öğrendim. Anlamını bilmiyorum). Wormcukları patlatmak hala zevkinize uygunsa bunda coşacaksınız demektir. Kurtları yok etmek için bu kadar silah gerekli mi ki anlamıyorum. Güzel oyun

04 News
06 Previews
14 Hard News
16 bu sayfalar da bir sürü oyun var ki yukardaki kutuda muhteviyatları var

Gameshow'un CD vermesine gelen tepkiler.

"Gözlerimize inanamadık, Eylül'de de bu yüzden yayamadık" -yay sat.

"Valla ben hala inanamıyorum, vermemişlerdir, kartondur o" -K.A

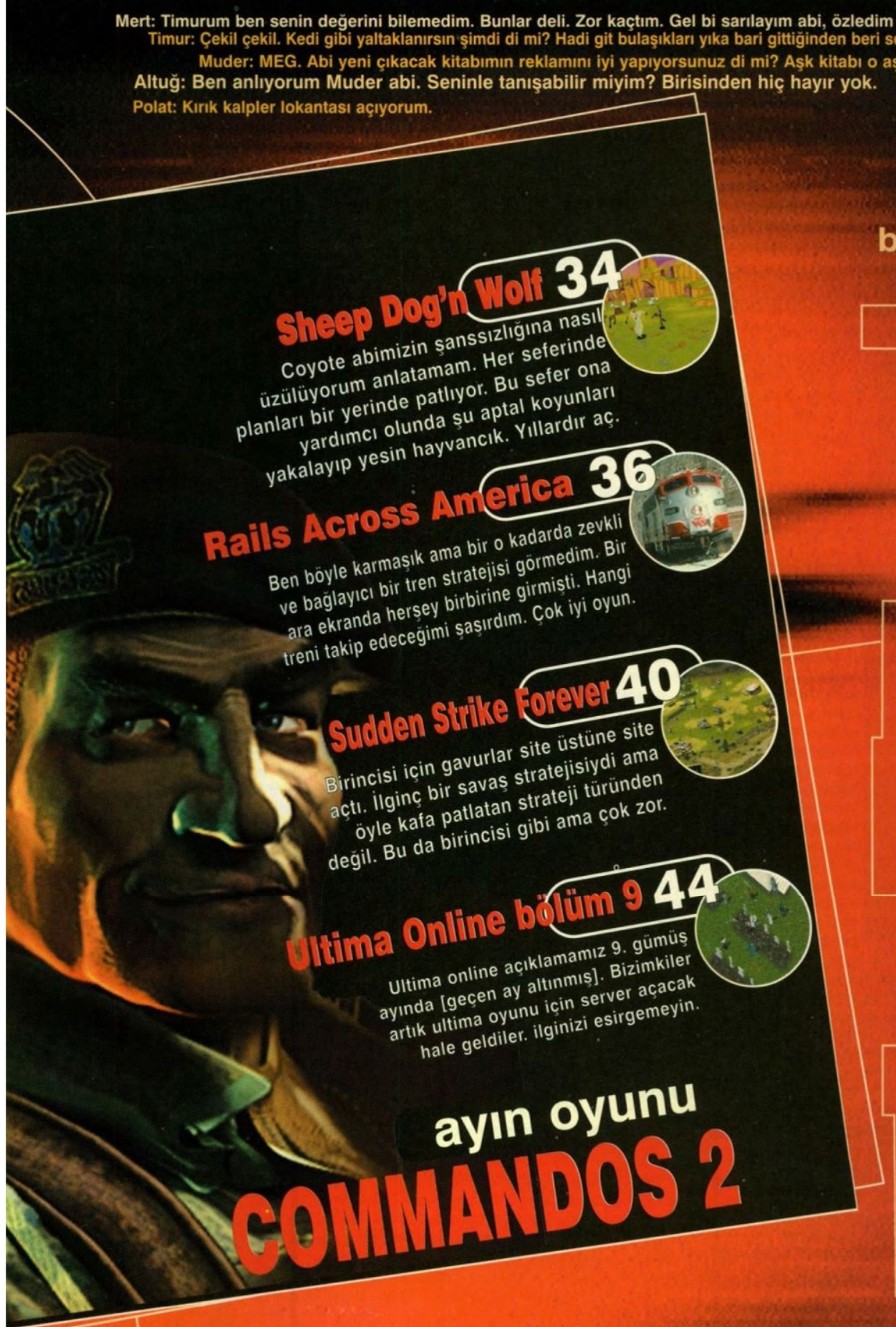
Mert: Timurum ben senin değerini bilemedim. Bunlar deli. Zor kaçtım. Gel bi sarılayım abi, özledim seni

Timur: Çekil çekil. Kedi gibi yaltaklanırsın şimdi di mi? Hadi git bulaşıkları yıka bari gittiğinden beri seni bekliyor, he he he

Muder: MEG. Abi yeni çıkacak kitabımın reklamını iyi yapıyorsunuz di mi? Aşk kitabı o aşk! Ne anlarsınız siz.

Altuğ: Ben anlıyorum Muder abi. Seninle tanışabilir miyim? Birisinden hiç hayır yok.

Polat: Kırık kalpler lokantası açıyorum.



Sheep Dog'n Wolf 34

Coyote abimizin şanssızlığına nasıl üzülüyorum anlatamam. Her seferinde planları bir yerinde patlıyor. Bu sefer ona yardımcı olunda şu aptal koyunları yakalayıp yesin hayvancık. Yıllardır aç.

Rails Across America 36

Ben böyle karmaşık ama bir o kadarda zevkli ve bağlayıcı bir tren stratejisi görmedim. Bir ara ekranda herşey birbirine girmişti. Hangi treni takip edeceğimi şaşırdım. Çok iyi oyun.

Sudden Strike Forever 40

Birincisi için gavurlar site üstüne site açtı. İlginç bir savaş stratejisiydi ama öyle kafa patlatan strateji türünden değil. Bu da birincisi gibi ama çok zor.

Ultima Online bölüm 9 44

Ultima online açıklamamız 9. gümüş ayında [geçen ay altınmış]. Bizimkiler artık ultima oyunu için server açacak hale geldiler. ilginizi esirgemeyin.

ayın oyunu

COMMANDOS 2

biz kimiz?

Kamer Yayıncılık
Adına Sahibi
M. EMİN GÜR
TAYFUN BAYRAKTAR

Sorumlu Yazı İşleri Müdürü
TİMUR ÇATAKLI

Genel Yayın Yönetmeni
POLAT YARIŞÇI

Halkla İlişkiler
HAYRETTİN CENANİ

Kapak Tasarım
ve Sayfa dizayn
POLAT YARIŞÇI
ALTUĞ CANITEZ

Hardware'ciler
Hüseyin Yeşilbaş
Fatih Yücesoy

Web Master
Altuğ Canıtez
Bölüm editörleri:
Mehmet Emin Gür (eskici)
Volkan Çağsal
Erkan Eroğlu (cheats)
Hakan Bilenler (download)

Yazarlar
(alfabetik sırayla)
Muder, Rauf Olcay, Altuğ Canıtez, Artun Özsemerciyan, Polat Yarışçı, Mehmet Emin Gür, Engin Ulukurtlar, Ali Demirel, Emrecan Çakır, Can Kantarcı, Nesime Taşan, Mert Topçu, Timur Çataklı, Evren Halbuni, Serkan Kutlubay, Serkan Uybaş, Levent Göçer, Levent Arslan, Hüseyin Yeşilbaş, Ozan Özkuşaksız, Bleda HacıaliHafız (eh be kardeşim!) ve İrem Uygun.

Renk Ayrımı
Mavi

Baskı ve Cilt
Şan Ofset (212) 233 05 88

Genel Dağıtım
BİRYAY

Yazışma Adresi
Ihlamurdere Cad. Çelebioğlu Sok. Akel İşhanı No:2/5 Beşiktaş,80690,İstanbul

Telefon
(212) 260 37 76
Fax
(212) 259 07 91

E-Mail
gameshow@kamernet.com

Web Site
http://www.kamernet.com

Hesap Numaraları
İş Bankası Beşiktaş Şubesi 1008-2420980
Yapı Kredi Beşiktaş Şubesi 1068042-1

44 Türkiyede Ultima Online

46 Muder'le 101

48 Cheats

63 Somurge

OVERDOSE
Overdose yeni dizaynı ile hala içerde...

"Çok canlı renkleri var, şıkır şıkır. Ön camda iyi sallanıyor"
-Taksim - Beşiktaş minibüs şöförü.

"Tek kelimeyle harika, Gameshow amatör ruhunu kaybetti diyenlerin gözüne sokmak lazım bu cd'yi" - Bir okuyucu.

"Bu Cd benim atlarımdan bile daha güzel"
-Atlara fısıldayan adam

MEGAFON

Geçen ay Bilişim fuarına katıldık, öylesine aceleye geldi ki sizlere haber bile veremedik. Bu ay yine fuardayız. Compex'01 fuarında. Escortland'in hemen yanında yerimiz. Buyrun bekleriz (diet kola getirenler özel olarak ağırlanacak).

Grand Prix 3 oynuyorum deli gibi. Siz de oynuyorsanız ve iddialıysanız gelin Kamer'e bir gün. Almanya Hockenheim'de kapışalım (diet kolasına). Benim tur rekorum 1:41:313. (Otomatik vites ve traction kontrol dışında bütün yardımlar kapalı)

Düşündüğüm kadar kolay olmadı, geçen ay yapılan sözde devrimin suçlularını cezalandırmak. Benim şehir dışında olmam fırsat bilinerek gerçekleştirilen bu hareketin elebaşı Polat Yarışçı ve baş yardakçısı Altuğ Canıtez ve yedek yardakçısı İrem Uygun hakettikleri gibi cezalarını çekiyorlar şu anda (sus İrem, biliyorum sen de onların yanındasın).

Neyse, biz yine de her işte bir hayır vardır, diyelim ve işimize bakalım. Gördüğünüz gibi MEGafon artık şekil değiştirdi. Her zaman kendini yenilemeyi bir ilke (ilke di mi?) haline getirmiş olan MEGafon diyaloglu haber anlatım tarzını bırakıp yeni bir atraksiyona girmiştir. "Daha interaktif sayfalar ile daha mutlu yarınlara" sloganıyla ortaya çıkan bu yeni konsept belli amaçları ve hedefleri de içinde barındırıyor. Bunlardan en önemlisi, oyunlar hakkında haber almak isteyip aradaki muhabbeti istemeyen, "Ne o öyle birbirinizi laf atıp duruyorsunuz, oyun hakkında haber alamayacak mıyım doğru dürüst" diyen Engin Ulukurtlar türevi arkadaşlarımızı mutlu etmek ve gerektiğinde oyun haberciliğinin kralını yaparız imajını vermek ve bu imajı gelecek nesillere aktarmak. İkincil amacımız ise MEGafon'a daha bir "köşe" havası vermek, gerektiğinde dergideki diğer köşelere ya da yazarlara savaş açmak, belki bazıları ile işbirliği yapmak. Bu çerçevede ilk savaşımız, tabii ki geçen ayki sözde devrimin baş mimarı Polat Yarışçı ve giderek amacından çıkan köşesi Overdose. Evet, yanlış duymadınız, bu aydan itiabaren açık bir savaş başlamıştır. Bu konuyla ilgili olarak Can Kantarcı (Polat sırf keyfi için senin Fantasya ve Kantar'ın Kefesi köşelerini kapattı kardeşim, unutma) ve Ali Demirel'e (senin için dediklerini söylesem inanamazsın) işbirliği teklif ediyorum. Sizlerin de desteği ile ilk

NERDE O ESKİ OYUNLAR POST-IT'İ: Railroad Tycoon derler bir oyun vardı, Sid Meier ustanın. Ne oynadık be. İnat etmiştim, yüzde yüz zorluk seviyesinde oynuu Prime Minister olarak bitirmiştir (bilmeyenler için söyleyeyim, daha zoru yok :P).

HARRY POTTER

Ben kitabı okumadım. Okumuş gibi de yapmayacağım. Ama adını ve tadını, okuyan ve şu anda da okumakta olan bir sürü tanıdığımdan çok duydum. J. K. Rowling'in artık best-seller sıfatını da aşmış serisi -aynı zamanda kahramanı- Harry Potter, popülerliğinin devasa olmasının sonuçlarını oyun piyasasında da yer kaparak gördü. Electronic Arts'ın son zamanlardaki tarzından böyle bir projeye de el atacakları belliydi gerçi. Önce Lewis Carol'un Alice in Wonderland ve Through the Looking Glass kitaplarını çarpık ve mükemmel şekilde aktardılar PC oyun formatına. Daha sonra da ünlü korku yazarı Clive Barker'la anlaşıp, ona güzelinden bir senaryo yazdırıp Undying'i çıkarttılar. Bu sefer de sıra Harry Potter'a geldi. Yalnız Undying gibi bir FPS değil (Allah'tan), daha çok Alice gibi, adventure kısmı daha ağır basan 3D action olarak. Söylemeye gerek yok gerçi ama, Harry Potter sagasının en önemli karakterleri oyunda bire bir aktarılmış biçimde boy gösterecek. Oyunda gizlilik önemli olacak ve puzzle'sız bir adventure olmayacağının farkında olan programcılar bu öğeden de yeteri kadar koyduklarını söylüyorlar. Ne zaman, derseniz ne diyeyim tam bilemedim çünkü verilen tarih 2001 Sonbahar'ı. Eylül ayı geçtiğine göre, Ekim'de de hayatta gelmez, Kasım diyorum ben.

GELECEK AY İÇİN HATIRLATMA POST-IT'İ: Altuğ'a söyleyeyim de bana değişik post-it efektleri yapsın, böyle renk değiştirme falan olmayacak bu iş.

B&W: CREATURE ISLES

Dünyada bir oyunun hayal kırıklığı yaratması kadar kötü bir şey yoktur derim her zaman. Black and White da benim için benzer bir duruma yol açmıştır. Doğrusu Populus gibi muhteşem bir oyunun yapımcısı Peter Molyneux'dan çok daha fazlasını beklerdim. Tamam oyun çok kaliteli, ama yinede insan bir tanrıcılık oyunundan daha fazlasını bekliyor. Sanırım Peter (samimiyet yaptım size) bazı hatalarını görüp bu yeni görev cd'si ile bunları düzeltmeye karar vermiş (aslına bakarsanız yeni üç beş bölüm koyup boş bir bir cd'den milyon dolarları kazanmak da istiyor olabilirler, orasını tam olarak bu expansion CD gelince öğreneceğiz). Öncelikle bu CD'de oynayacak yepyeni bölümler bulacağız ama bölümlerin yapısı biraz değiştirilerek oyun daha serbest bir hal alacakmış. Öte yandan oyunda kullanabildiğimiz büyülerin (miracles) sayısı da arttırılmış. Elbetteki bu ek cd'de B&W'ın en can alıcı kısmını oluşturan yetiştirebileceğimiz yaratıklarmıza yenileri eklenmiş (mesela bir tavuk?!). Bu değişiklikler her expansion cd'si için duymaya alışık olduklarımızdan. Ama umarım Peter kanka çok daha iyisini yapacaktır.

F1 2001

"Gerçek sürüş tarzları ve eğilimleri olan yapay zeka", "Dinamik, canlı ortamlar", "Gerçekçi hava modeli", "Pit tayfasından sürücüye radyo bağlantısı" (tayfa ama di mi?), "Resmi 2001 sezon içeriğine sahip ilk oyun", "Müthiş grafik teknolojisi", "Çokluoyuncu artık daha kolay", "Sürücü eğitimi", "Formula Bir'in Içinden".

Bunlar benim laflarım değil (çokluoyuncu dememden kıllanmalıydınız zaten). Kendi sitesinde bu oyun için yazılan pargraf başlıkları. Açıkçası ben Microprose'un Grand Prix 3'ünün üzerine F1 oyunu tanımıyorum. EA'nın F1 2000 oyununu Bilişim'de Williams BMW takımının arabasının içerisine oturarak dev ekranda oynadım (süperdi). Grafik açısından oyun çok başarılıydı ama atmosfer için aynı şeyi söyleyeme-yeceğim (kokpit çok dardı ya da ben çok şişmanım, tam bilemeyeceğim). Yukarı da bahsedilen özellikler ne derece gerçekleri yansıtıyor ancak oynayınca öğreneceğiz ama sırf 2000-01 senesi sürücü ve takım bilgilerini içerdiği için bile tüm F1 hastalarının alıp oynaması gereken bir oyun.

WARRIOR KINGS

Tamam belki önyargı kötü şey ama, bu oyuna ilk bakışta temkinli yaklaşmak için yeterli sebep var elimizde. Adı (klişelik akıyor), yapımcı firma (Black Cactus diye firma mı olur?), 3D real time strateji olması (bu türde başarılı bir oyun görmedim henüz) ve Brave Heart oyununu andırması. Ama dediğim gibi önyargı kötü şey. Nitekim oyunu yakından inceleyince en azından yeni fikirlerle karşılaşıyoruz. Warrior Kings, ortaçağda geçiyor. Amaç, her birinde aşağı yukarı 20 amacınız olan 9 ayrı haritada savaşarak babamızın zamanında kaybettiği toprakları geri almak (kumar yedi bitirdi adamı). Oyunda; Imperial, Pagan ve Technological olmak üzere üç büyük "faction" var. İşin ilginç tarafı, oyun başlarken bunlardan birini seçmiyorsunuz, oyun sırasında yaptığınız seçimlere, ürettiğiniz birim ve binalara göre bu üç güçten birine kayıyorsunuz (düşündüm de bir daha hakikaten enteresanmış). Savaş konusunda gerçekçiliğe önem verilmiş. Haritaların büyük olması yüzünden, askerler sefere çıkarken yanlarına erzak almak zorunda. Bu erzaklar biter veya erzak yolları kesilirse askerler heba olabiliyor. Son zamanlarda moda olan tanrı muhabbeti de oyunda var, saldırıya uğrayan şehirde insanlara dua etmelerini söyleyerek tanrılardan yardım alabiliyorsunuz. Geleneksel savaş yöntemleri ve diplomatik çözümler de oyunda mevcut, hatta azalan kaynakları müttefiklerinizle payalaşabiliyorsunuz. Oyun önümüzdeki aylarda çıkacak, biz de o zaman ön yargılarımıza güvenip güvenmememiz gerektiğini öğreneceğiz...

MEGAFON

YARIŞMA BİLGİ POST-IT'İ:

Son yarışmanın cevabı Thief: The Dark Project'in Thief: The Last Project olarak bilerek yanlış yazılmasıydı. Yarışmayı Alper Gemici kazandı. Bana mail atıp adresini bildirirse Microsoft Train Simulator'ünü gönderebilirim.

ZOO TYCOON

Sim City ile başlayan, Theme Park'la devam eden, Sim Ants ile suyu çıkarılan, elimizde belli bir para olsun, bir mekan kuralım, onu işletelim, geliştirelim, çeşitli zorluklarla başedip zengin olalam türü oyunlara Microsoft daha fazla kayıtsız kalamadı. Sarışınların bile adından hemen anlayacağı Zoo Tycoon bir hayvanat bahçesi işletmeciliği oyunu. Theme Park'ı zamanında çok oynamış biri olarak ben, bu tür oyunların yeri benim için farklıdır. Önümüzdeki yılbaşına kadar piyasaya sürülmesi planlanan oyunda 40 değişik hayvanı kullanarak, 175'ün üzerinde değişik yapı alternatifleri ile çok eğlenebileceğiniz bir hayvanat bahçesi kurabileceksiniz. Yapımcıların dediklerine göre, hayvanların çevre şartlarına verdikleri tepkiler, her tür hayvan için çok detaylı olarak programlanmış. Ayrıca oyunun finans bölümü hakkında da bayağı iddialılar. İleride internetten, yeni eklenen hayvan ve binaları indirerek uzun aylar sıkılmadan oynayabileceksiniz. Tabi biz bu vaatlere kanmamayı öğreneli çok oldu. Ama yine de her zaman dediğimiz gibi biz oyunun çıkmasını bekleriz. Bu söylenenlerne kadar gerçek olacak o zaman göreceğiz.

MOTO RACER 3

Motor yarışları bizim buralarda pek ciddiye alınmaz, alınsa bile şöyle bir bakılır, grafiklerine hayran olunur, iddiaya girilir, bir iki yarış yapılır ve kaybeden her kimse önce onunla dalga geçilir sonra da kola aldırılır. Türkiyede de motor yarışları için uzun süre bekleyen ve de mesela "şu şu" oyun gelsede oynasam diyen kaç kişi vardır merak ediyorum. EA'dan öyle bir oyun geliyor ki ana özelliklerini burda yazsam hem yer yetmez hemde gerçek bir motora binip yarışacağınızı sanabilirsiniz. Oyunumuz bizim yakından bile göremediğimiz çok güçlü at gücüne sahip motor yarışlarını konu alıyor (hiç anlamamıştık, çok sağol!). Daha önceki 2'si çeşitli talihsizlikler sonucunda oynayamamıştım (yalan oynamadım, ilgi bile göstermedim). Ama Megafon'a yaraşır bir şekilde geniş çaplı araştırmalarım sonucu serinin bu 3.cüsünde daha öncekilerde görülmeyen mükemmel özelliklerin olduğunu buldum. Grafiklerin mükemmelliği bir yana, görüldüğü kadarıyla oyun teknolojisinin işe yaradığı türlerden birisi de yarış oyunları. Her çıkan yarış oyunu bir öncekinden güzel oluyor. Tabii bu güzellik sadece grafiklerde değil; oynanabilirlik, sesler, atmosfer ama en çok da gerçekçi fiziksel özellikler de görülüyor...

DRUUNA

Sırayla bütün news içeriğini okudunuz ve sonunda bu köşeye geldiniz. Başlığı okuduğunuzda içiniz şöyle güzelinden bir hop edip, beyniniz "bunun oyunu nasıl olur acaba" düşüncesine kapıldıysa ünlü Druuna karakteriyle önceden bir tanışıklığınız var demektir. Yok eğer Druuna sizin için bir şampuan markası gibi bir şey ifade ediyorsa en azından bundan sonra içiniz hop edebilir. Zira İtalyan yazar-çizer Paolo Eleuteri Serpieri'nin yarattığı seksi kelimesinin tanımlarında değişiklikler yaratmış çizgi roman karakteri Druuna'nın oyununu yakında görebileceğiz. Druuna, içinde erotizm dozajının çok yüksek olduğu bir bilim-kurgu. Dolayısıyla oyunumuzun geçtiği mekanlar da bu şekilde olacak. Ayrıca oyundaki kişilerin dudak hareketleri yaptıkları diyaloglara uyacak. Bunun yanında 10 tane, oyun için orjinal olarak üretilmiş soundtrack de Druuna'nın güzel bonuslarından olacak. Oyunda 60 dakika interaktif video olacağı söylendiğinden dolayı, bu oyunun genel tarzının ve oynanış şeklinin birinci nesil sağlam cd oyunlarından Bioforge gibi olacağını düşünüyorum. Screenshot'lardan gördüğüme göre pek de yanılıyora benzemiyorum ya da benziyorum, tam bilemiyorum şu anda...

FİRMA
Blizzard

TÜR
RPS

ÇIKIŞ TARİHİ
Aralık 2001

WEB
www.blizzard.com

Artun: Abi preview tamamdır. Gerçi yazmam gerekenden 1495 kelimecik kadar az oldu ama... Zaten daha fazla konuşmanın anlamı yok.
MEG: Tabi... Yalnız sen biraz şurada bekle, ben kızılcık sopamı kapıp geliyorum.
Artun: Ehem... şey... tamam aldım mesajı...

Görüyorsunuz değil mi ifade özgürlüğüm nasıl kısıtlanıyor? Ne yapalım, başa gelen çekilir diyelim ve konuyu biraz açalım. Bekliyoruz dedik... Peki ne kadar zamandır beklediğimizi hatırlayan var mı? Benim bütün hatırlayabildiğim, oyunun yapımına başlandığı zamanlar ekmeğin karneyle dağıtılmakta olduğu... Başbakan da İsmet İnönü'ydü galiba? :) Durun fazla abartmayın, kanıt getirdim size. Belgelerle konuşuyorum bakın. Warcraft III: Reign of Chaos hakkındaki ilk haber Ekim'99'da Megafon köşesinde çıkmış. Temmuz 2000'de, preview sayfalarımızı şereflendirmiş. Ve şimdi Ekim 2001'de son dakika haberleriyle son kez, detaylı bir preview'la tekrar huzurumuzda. Blizzard'ın pazarlama stratejileri hakkında daha fazla söze gerek görmüyorum. Tanık sizindir.

Hatırlarsanız Warcraft, Blizzard'ın kopyacı zihniyetinin ilk ürünüydü. Oyun severler (bu da ne biçim lafsa) Dune II taraftarları ve Warcraft sempatizanları olarak ikiye bölünmüştü (yine aynı insanlar geçen yıl da Eray'cılar ve Melih'çiler olarak kamplaştılar ve birbirlerine kafa-göz girişmişlerdi). Blizzard belki kopyacıydı falan ama, Dune II ile Westwood'un açtığı yola yeni taşlar eklemeyi başardı. Sonraları Westwood 'Tiberian Sun' gibi zırvalıklarla uğraşırken Blizzard 'StarCraft'la zirveye oturdu zaten. Bu arada Warcraft II'yi de hazırlamayı ihmal etmedi ama oyunun ilkinden kötü yapay zekası yüzünden pek de beğenilmedi. Az ama öz oyunların üreticisi Blizzard (adamlar hepi topu üç tane oyunla köşe oldu) bu kez daha hazırlıklı. Sürekli ileri atılan yayınlanma tarihine rağmen, Warcraft III'ün raflarda yerini almasına az zaman kaldı.

WARCRAFT 3

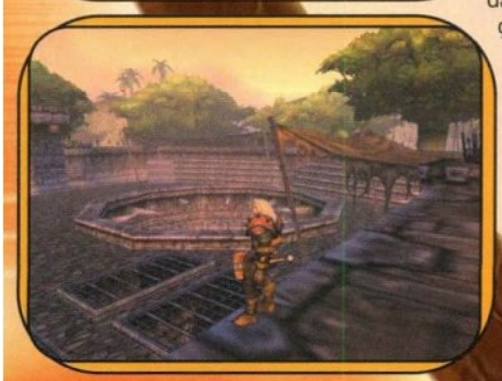
"Öyle görünüyor ki beklediğimize değecek."

Elimize ulaşan ilk haberlerde, oyunda 6 ırk olacağı söyleniyordu. Sonradan bu sayı beşe düştü. Ve en son "demon" ırkının oynanabilir bir ırk olmaktan çıkarılmasıyla Warcraft III'te dört farklı ırkla oynayabileceğimiz kesinleşti: The Human Alliance, the Orcish Horde, the Night Elves ve the Undead Scourge. Sözünü ettiğimiz demon ırkı ise çok güçlü bir düşman olarak oyunda yerini alacak. Yapımcılar, demon ırkını oynanabilir hale getirmeye çalışırken çok zayıflattıklarını fark etmişler ve bu yüzden NP (non-player) ırk haline getirmişler.

Warcraft III'ün en önemli yanı, RPG (role playing game) öğelerini de RTS (real time strategy) kadar öne çıkarması. Hatta bu yüzden Blizzard oyuna RPS (role playing strategy) demeyi tercih ediyor. Yine de sonuçta bu bir strateji oyunu.

Oyun sistemine gelen en ilginç yenilik, "hero"lar. Her ırkın dört farklı hero sınıfı olacak. Hero'lar, savaşlarda stratejik önem taşıyorlar, bu yüzden onlarsız oyunda başarılı olmayı düşünmek mümkün değil. Sıradan ünitelerden farklı olarak, herolar XP (experience point) kazanarak level atlayabilecek ve güçlenebilecek. Her heronun üç temel özelliği olacak: strength, agility ve intelligence. Hero level atladıkça bu özellikler otomatik olarak artacak. Ayrıca her heronun bir "special ability"si ile üç ya da dört yeteneği veya büyüsü olacak.

Hero, level atladığı zaman hangi yeni yeteneği öğreneceği veya special abilitysinin güçlenip güçlenmeyeceği, oyuncunun vereceği stratejik bir karar. Heroların "special ability"leri, belli bir alan içindeki yandaşlarını etkileyen "bonus"lar şeklinde olacak: savunma gücünü artırmak ya da mana gücünü daha hızlı doldurmak gibi. Dört eşyadan oluşan bir inventory'ye sahip olacaklar ve yüzükler, iksirler gibi büyülü eşyalar kullanabilecekler. Normal ünitelerle herolar arasında bir fark daha var, o da "ırka özel" yeteneklerin herolara verilmiş olması. Bu "ırka özel" yeteneklere örnek, undeadleri yok eden exorcism büyüsü olabilir. Bu tür yetenekleri ve büyüleri heronuza siz vereceğiniz için, düşmanınıza ve stratejinize göre tamamen size özel herolar yaratabiliyorsunuz. Yani sıradan üniteler her daim kullanışlı iken, herolar çok daha özel savaşçılar ve bu yüzden çok da önemliler. Yine de heronuz ölünce oyunu kaybetmeyeceksiniz çünkü meftah olan heroları altın karşılığında diriltmek mümkün olacak, hem de bilgileri ve eşyaları kaybolmadan.



Yeri gelmişken, kaynak konusuna da değinelim. İlk başta açıklananın aksine, tüm ırklar için temel kaynak altın. İnsanlar ve orclar bunu elde etmek için maden kazacaklar. Night elfler ise bu işi town centerları yoluyla, işçi kullanmadan halledecek. Undead'in yöntemi ise henüz belli değil. İlk iki oyundakinin aksine, ağaçlar kaynak olarak kullanılmayacak (gerçi Blizzard'ın sitesinde ağaçların da kaynak olarak kullanılacağı söyleniyor ama sanırım düzeltmeyi unutmuşlar çünkü tüm diğer siteler aksini söylüyor). Ağaçlar kaynak olsa da olmasa da, işçiler bunları keserek yol açabilecekler. Altının yanında kullanılacak diğer kaynak ise mana taşları. Bu mana taşları, sadece iki işte kullanılacak: Herolar satın alırken ve son upgradeleri yaparken. Haritadaki mana taşı sayısı sınırlı olacak ama yeterince heroya sahip olan ve tüm upgradelerini

tamamlamış bir oyuncunun bunu dert etmesine gerek yok (çünkü heroları diriltirken sadece altın kullanılıyor). Mana taşlarını ise, haritada gezinen NPC (non player character) yaratıklardan elde edebileceğiz. Bu yaratıklar çok çeşitli olacak (ogre'ından tut da golem'ine kadar) ve sürekli haritada başıboş dolaşıyor olacaklar.

Zaten NPCler, oyun dünyasının önemli bir kısmını oluşturacak. Yapımcılar, oyundaki canlıları üçe ayırıyor. Birincisi, börtü böcek kuş gibi hayvanat takımı. İkincisi, Warcraft II'de üzerlerine tıklayıp öldürebildiğimiz türden iri ama zararsız mahlukat. Üçüncüsü ise az evvel bahsettiğimiz NPCler. Bunlara bulaştığınız zaman size mutlaka tepki verecekler, iyi ya da kötü. Hatta bazı NPCler topluluklar halinde yaşıyor olacak, mesela centaur köylerine yolumuz düşebilecek.

NPClerin yanı sıra, dünyaya canlılığını veren tarafsız binalar da olacak, ve hayır, bunlar yok edilemeyecek.:) Bunlardan biri, goblinler tarafından işletilen marketplace, adı üzerinde buradan çeşitli alışverişler yapılabilecek, hatta goblin zepplinleri bile satın alınabilecek. Bir başkası, "sacrifical altar", yani sunak. Buraya getirip kurban ettiğiniz üniteler herolarınıza XP olarak geri dönecek. Sonra "tavern" var. Buradan da hero satın alabileceksiniz. Son olarak da "observatory" var elimizde. Bu binaya sahip olmak mümkün değil, ancak eğer askerlerinizle kontrol etmeyi başarırsanız, size fazladan görüş alanı sağlayacak.

Warcraft III haritalarındaki bir yenilik de, aşılabilir su birikintileri olacak. Sadece hava ünitelerinin geçebildiği derin ırmaklar elbette yine var, ama bazı sığ sulardan birliklerimizi geçirebileceğiz. Unutmadan, oyunda deniz ünitesi olmayacak, asker taşıma amaçlı olanlar bile.

Şimdiye kadarki tüm RTSlerde yer alan brifinglerin insanı oyundan soğuttuğuna karar veren yapımcılar, bu konuda da yeniliğe gitmişler. "Start game" deyip oyuna başladıktan sonra, Warcraft dünyasından ayrılmadan oyunu bitirebileceğiz. Görevleri ise, karşımıza çıkan NPClerden alacağız.

Sürekli asker basıp patır patır hacamat edilmelerini izleme olayına da son verilecekmiş. Yani, daha az sayıda üniteyi kontrol edeceğimiz çarpışmalar olacak, bu durumda da elimizdekilerin kıymetini bilmemiz gerekecek. Yine aynı sebepten, büyüler hayvan gibi güçlü olmayacak, öyle tek tıklamayla adamı öldüren büyüler göremeyeceğiz. Hatta büyülerin "casting time" özelliği olacak, yani yapılışları belli bir süre isteyecek. Yapımcıların üzerinde çalıştıkları bir başka özellik de "counter spell"ler, yani büyüleri etkisiz hale getirecek karşı büyüler. Eğer bunu adam gibi yaparlarsa oyunun stratejik yönü bayağı artacak.

Her ünitenin en az bir özel yeteneği olacak. Örneğin orc askeri grunt, berserk yapabilecek, ya da raider düşmanlara ağ atarak hareketsiz bırakacak. Her ırkın en az iki hava ünitesi de olacak. Bunlardan bazıları uzaktan saldırabilecekken, bazıları da saldırabilmek için yere inmek zorunda kalacak. Mesela insanların hava ünitelerinden biri, bomba atabilen "dwarven gyrocopter", diğeri ise uçan bir yaratık olan "elven flier".

Her ne kadar undead ırkı "evil" olsa da, oyundaki temel düşman "demon" ırkı. Demonlar Azeroth'u yok etmeye and içmişler ve bunların yanında orclar solda sıfır kalacak açıkçası. Önceleri, Undead ırkının altın yerine ceset kullanacağı söylenmişti ama bu fikirden vazgeçilmiş. Bunun yerine undead'ler, summon skeleton ve corpse explosion gibi büyüleri yapmak için cesetleri malzeme olarak kullanacaklar. Ghoul ünitesi, cesetlerden beslenerek HP artırabilecek, Banshee ise şarkı söylediği sürece cesetlerin bozulmamasını sağlayacak. Undead ırkının hero sınıfları Lich, Abomination, Dread Lord ve Death Knight.

Night Elves ırkı genel olarak uzaktan dövüşte etkili olacak. Geceleri çok daha güçlüler. Hero sınıfları: Keeper of the Groove, Demon Hunter, Archdruid ve Priestess of the Moon. Bu sonuncusu, twilight büyüsüyle günü geceye çevirebiliyor.

İnsanların üniteleri arasında mage-priest (savunmaya dönük büyücü), sorceress (ofansif büyücü) , mortar team (havan topu atan cüceler), riflemen (tüfekli cüce), knight (anladınız?) ve footmen (en basit asker) var. Heroları ise Archmage, Paladin, Mountain-king ve Ranger.

Eski dostlarımız orclarda ise wyvern riders (sırtında mızraklı orclar olan uçan yaratıklar), witch doctor (troll büyücü), shaman (orc büyücü) , raider (bildiğimiz kurt binicisi), minotaur (fazla söze ne hacet?), hunter ve grunt üniteleri mevcut. Herolarına gelince: Blade Master, Far Seer, Shadow Hunter ve Tauren Chieftain.

Ne yazık ki bunların her birini teker teker incelemeye yerim yok. Oyun çıkana kadar (2050de falan :) yeni previewlar yaparız mutlaka, artık kısmetse o zaman bunları da uzun uzun inceleriz.

Blizzard, oyunun teknik gereksinmelerini mümkün olduğu kadar az tutmaya çalışıyor. Yine de tamamen 3D olacak olan oyunun, 3D kart istemesi farz gibi. Oyunu sabit bir kamera açısından oynayacağız, sadece ara sahnelerde ve bazı büyülerde bu açı değişecek, bizim kamerayla elleşmemize ise izin yok. Belli bir miktar zoom in de mümkün, ancak belirlenenden fazla zoom out da yok. Bana sorarsanız, haritayı sürekli evirip çevirmenin zaten bir anlamı da yok, o yüzden bu durum beni rahatsız etmiyor.

Derin araştırmalarım sonucu aldığım notlarımı tüketmiş bulunuyorum. Oyunun çıkış tarihi olarak 2001 ocak görünse de, siz pek inanmayın, beklemeye devam edin. Biz sizi gelişmelerden haberdar ederiz. Yalnız kesin olan şu ki, oyun çıktığında Blizzard ve Westwood bir kez daha karşı karşıya gelecek. Bakalım 3D RTS savaşlarından kim galip çıkacak, Emperor:Battle for Dune mü, yoksa Warcraft III mü? (bir yazı ancak bu kadar klişe bir cümleyle bitirilebilirdi :)

☒Artun

FİRMA
Firaxis

TÜR
Strateji

ÇIKIŞ TARİHİ
Kasım 2001

WEB
www.civ3.com

CIVILIZATION 3

Bir çoklarına göre (bende dahil) gelmiş geçmiş en iyi turn based strateji olarak kabul edilen Civilization serisinin en son oyunu yakında piyasaya çıkıyor. Hemde üvey evlatlar Call to Power veya Test of Time'ın devamı değil, öz be öz Sid Meier's Civilization 3. Nasıl yeniliklermi var?

Graphics & Music: Oyunu ilk gördüğünüzde, önceki oyunlara göre grafiklerin ne kadar geliştirildiğine şahit olacaksınız. Bunu sağlayan tabiki yeni grafik motoru. Artık yerşekilleri daha gerçekçi gözüküyor. Üniteler ise 3D hazırlanmış ve animasyonlu. Örneğin savaşan askerinizin mızrağını savurmasını veya ölürken yere düşüp yokolmasını görebileceğiz. Ayrıca Civ1'de çok sevdiğimiz, fakat Civ2'de yerini "Throne room"a bırakan "Palace" geri dönüyor Oyunun müzikleri ise önceki oyunlardakinden haliyle daha fazla. Bulunduğunuz durma göre (antlaşmalar/savaş ilanları/savaş durumu vs) sürekli değişiyorlar. Formatlarının mp3 olacak olmasıda bir başka artı.

Culture: Civ3deki en radikal yeniliklerden biri kültür kavramının oyuna hemde oldukça önemli bir yeri olacak şekilde entegre edilmesi. Civ3de "Kültür", uygarlığınızın yarattığı felsefe ve sanata yönelik eserlerin dünyaya yaptığı etki olarak tanımanabilir. Örneğin inşaa ettiğiniz tapınaklar, kütüphaneler veya Wonderlar (dünya harikaları) gibi yapılar size her tur belli miktarda culture point (cp) kazandırıyor. Peki ne işe yarıyor bu culture? Diplomacy ekranında diğer uygarlıkların sizden yana tavır koymalarını sağlamaktan, ele geçirdiğiniz bir şehrin insanlarına kendi milliyetinizi çabucak kabul ettirmenize kadar bir çok şeyin anahtarı culture. En belirgin etkisi ise, şehirlerinizde üretim yaptığınız karelerin sınırlarının kültür puanınıza göre belirlenmesi. Ne kadar çok kültür, o kadar çok üretim karesi.(ekmek? köfte?!)

Nationality: Civ3deki bir diğer yeni kavram milliyetçilik. Oyundaki şehir ekranın üst tarafında gözüken her vatandaşın bir milliyeti var, ve bu milliyet oyunun değişik safhalarında, özellikle savaş sırasında kendini gösteriyor. Mesela Fransız egemenliğinde doğmuş bir vatandaş, bulunduğu şehir başka bir uygarlık tarafından ele geçirirse, çalışmayı reddedebiliyor. Bununla yetinmeyip, şehrin defens ratingini düşürebiliyor veya şehirde isyan çıkarabiliyor. Ele geçirdiğiniz şehirlerin bu tür eylemlere ne ölçüde maruz kalabileceği ise sizin kültür puanınızla alakalı. Eğer kültür puanınız yüksekse milliyetçi hareketleri dindirmek daha kolay oluyor.

Wonders: Civ3de de aynı önceki oyunlarda olduğu gibi etkisi tüm uygarlığınızı veya bütün diğer uygarlıkları etkileyebilecek, ve sadece tek bir tane yapılabilen dünya harikaları inşaa etmeniz mümkün. Bunların yanında yanında her uygarlığın kendi içinde üretebileceği Small Wonderlar var. Etkileri tabiki daha az. Bu arada Civ2den hatırladığımız wonder videoları Civ3de yok.

Resources: Oyundaki kaynaklar 3 kategoriye ayrılmış durumda. Luxury resources halkınızın mutluluğunu arttırmaya yarıyor. Bonus resources aynı önceki Civ oyunlarında olduğu gibi üzerinde bulunduğu karenin üretimini arttırıyor(extra food veya trade gibi). Strategic resources ise çeşitli askeri birlikleri üretebilmeniz için gerekli olan kaynakları size sağlıyor. Örneğin şehirlerinizden hiçbirinin sınırları içerisinde "at" kaynağı yoksa, cavalry üretemiyorsunuz. Bu gibi durumlarda uzak yerlerdeki kaynaklara koloniler kurabilir, ve bu kolonileri şehirlerimize yollarla bağladığımız anda o kaynaya sahip olabilirsiniz. Böylece yeri geldiğinde tek bir yol karesini korumak bile hayati önem taşıyabiliyor.

Civilizations: Civ3de 16 tane birbirinden farklı özelliklere sahip ırk var. Yani önceki Civlerdeki gibi her ırkı aynı kefeye koyamıyorsunuz. Her ırk militaristic, commercial, expansionist, scientific, religious ve industrious özelliklerinden herhangi 2 tanesine sahip. Bu özelliklerden herbiri ırklara 1 tane free technology ve 2 tane avantaj sağlıyorlar. Örneğin religious bir uygarlık oyuna "ceremonial burial" bilerek başlıyor, dini yapıları (tapınak, katedral vs) daha ucuza inşaa edeyor aynı zamanda yönetim değişiklikleri sırasında anarşi yaşamıyor. Böylece her ırkın kendine has bonusları oluyor. Age of Empiresdeki ırklar gibi düşünebilirsiniz. Bunun yanında her ırkın kendine has bir ünitesi ve lideri bulunuyor.

Golden Ages: Evet yeni bir kavramla daha karşı karşıyayız. Uygarlığınızın altın çağları olarak tercüme edebileceğimiz bu süreç ırkınıza özel birliklerden birinin kazandığı ilk savaştan sonra veya ırkınızın özelliklerini destekleyen bir wonder inşaa ettiğinizde (örneğin çinliler militaristic ve industrious bir ırk, buna göre mesela "The Art of War" ve "Hoover Dam" inşaa ederseniz) başlıyor ve 20 tur boyunca devam ediyor. Bu zaman zarfında imparatorluğunuzdaki her çalışılan kareye +1 üretim ve +1 trade bonusu alıyorsunuz. Daha şimdiden Civ fanatikleri arasında böylesine büyük bir silahın ne zaman aktive edilmesi gerektiği konusunda ateşli tartışmalar başladı bile.

Multiplayer: Oyunda hayal kırıklığı yaşatacak tek konu bu sanırım. Oyunda multiplayer özelliği yok. Fraxis multiplayerin oyuna nasıl ekleneceği konusunda henüz resmi bir açıklama yapmadı, fakat bir çok kaynak ya oyundan bir süre sonra çıkacak bir patch ile veya mayıs 2002 tarihli bir expension pack ile ekleneceğini söylüyorlar.

Oyundaki yeniliklerin sakın yukarıdakilerle sınırlı kaldığını sanmayın. Ben despot MEG'in kelime sınırı yüzünden bu kadarını yazabiliyorum. Bunların yanı sıra Alpha Centauri'den hatırlayacağınız Replay Feature (oyun bittikten sonra oyun tarihini gözler önüne seriyor), oyunu yeni kazanma yolları(cultural victory, diplomatic victory vs), barbarlar konusundaki gelişmeler(artık barbar kamplarına baskınlar düzenleyebileceğiz), yeni sınır sistemi (Alpha Centauri'dekine benzer fakat daha geliştirilmiş bir sistem) ve daha bir çoğu "Sid Meier's Civilization 3"de bizleri bekliyor.

Sabırsızlanın..

JFA

Bu müthiş multimedya macerasına katılmak için 3.11.2001'den önce
www.NokiaGame.com
adresini tıkla!

NOKIA
CONNECTING PEOPLE

Telif hakkı © 2000. Nokia Mobile Phones. Tüm hakları saklıdır. Nokia ve Nokia Connecting People, Nokia Corporation'ın tescilli ticari markalarıdır.

FİRMA
EA

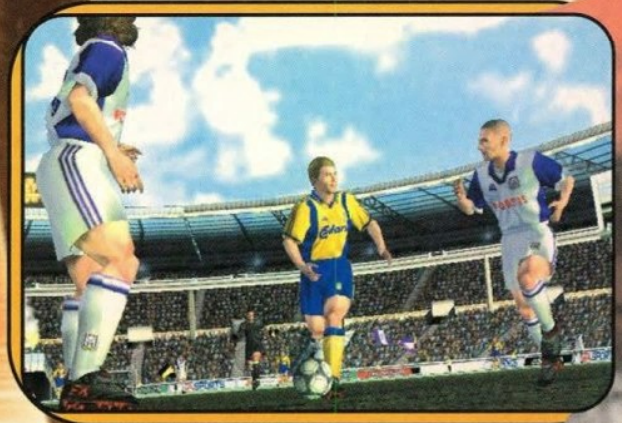
TÜR
Futbol

ÇIKIŞ TARİHİ
Kasım 2001

WEB
www.ea.com

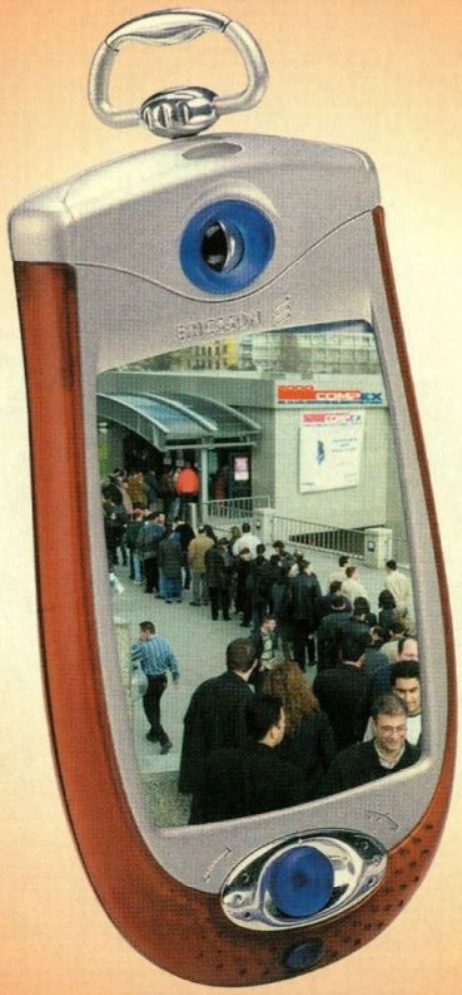
FIFA 2002

Fifa oyunlarının benim mazimdeki yeri gerçekten bir başkadır. Dünya kötüsü bir giriş oldu farkındayım ama cidden öyle, bir başkadır. Mesela benim bir bilgisayar oyun klubüne üye oluş maceram vardır. Ben bayağı bir yaşıma kadar Zonguldak'ın Çaycuma adlı bir ilçesinde ikame ettiğim için oyun bulmam imkansızdı. O yüzden Ankara'da Iceman Pc Club diye bir şeye (yaratık yani bu) üye olmuştum. Çılgın bir klüp üye kartım vardır üzerinde mahsun bakışlı bir vesikalığımla birlikte. Görseniz bir iki yıl beraber güleriz yani o derece. Neyse işte efendim, benim bu klüpten aldığım ilk disket oyunu Fifa International Soccer 94'tür. Hala disketleri bir köşede durur. Yine mesela ilk CD-Rom oyunum Fifa Soccer 96'dır. Onu da hiç unutmam Etiler'deki Show Computer'dan almıştım 25 $'a. Ve Fifa'yla ilgili benim için büyük önemi olan son bir anım da bu dergiyle bağlantılıdır. Gameshow'a ilk yazımı yazdığım sayıda kapak Fifa: World Cup 98'dir. Büyük bir umutla kapakta Starcraft olacağını beklemiştim bunu da burada itiraf edeyim. İşte böyle şeyler. Ha sahi, geçen sene de Fifa 2001'i yalan yanlış Major League Soccer diye ben önizlemiştim. Orada bir bilgi kaçağı olmuştu ters şekilde. Bir şekilde ilk oyun üzerinden tam sekiz sene geçti ve 2002 etiketli Fifa oyununa geldik. EA Sports yapımcıları kasıtlı şekilde olması gereken, bir Fifa oyununda yıllardır aranan özellikleri yavaş yavaş eklemeye devam ediyorlar. Bu sene de "eh be abi sonunda" naraları atacağımız sürüyle eksik giderilmiş, artılar eklenmiş (garip oldu). Açık söyleyeyim, beni en çok bahtiyar eden şey, şu keyfimize göre özelleştirme olayını en sonunda tamamıyla koydular oyuna. Sensible Soccer'ın ta birinci oyunundan beri varolan ancak ne hikmetse inatla Fifa serilerine koyulmayan takım yaratma, kendi ligini, kupasını falan yaratma gibi özellikler artık var. Ve hatta kendi oyuncumuzu bile yaratabiliyoruz. Süper. Hatta Muder açıklayacağı için bunu, Süp-per. Yine özelleştirmeyle bağlantılı bir başka yenilik: Tuşlarımızı istediğimiz gibi ayarlayabiliyoruz. Oh be! Oh be! Tamam A, S, D'ye yıllardır alıştık ama diğer özel hareket kombinasyonları için CTRL, ALT falan çok ters oluyordu ya. Hem alışamayanlar da olabilir yine. Şu basit olayı en sonunda akıl edebilmişler ya, Kanada'ya selamlarımı yolluyorum. Controller bahsinden gameplay kısmına geçelim bir vücut çalımıyla (çok ucuz numaralar bunlar bir futbol oyunu yazısı için farkındayım). Neredeyse hemen her Fifa oyununda bir denyoluğu olan şu oyuncular arası paslaşma sistemine bir el atmışlar. Şimdiye kadar ya çok sıkı tuttular, pas ya direk ayağa gitti yapıştı, ya da çok gevşek tuttular, bu sefer de saçma sapan alakasız yerlere gitti. Bu sefer iyi becerebildilerse istediğimiz zaman koşu yoluna pas, istediğimiz zaman adam gibi aşırtmalar yapabileceğiz. Hatta oyunun sitesinde öyle acaip bir kelime öbeği kullanmışlar ki sizinle de paylaşmak istedim: "Yeni sistemi her seviyedeki tüm oyuncular çok beğenecek ve tamamen tatmin edici bir futbol deneyimi yaşayacaklar." Yürü be. Hakemi de daha gerçekçi bir hale getirmişler. Hakemin bulunduğu ya da bizim topla ya da topsuz alanda bulunduğumuz pozisyonlara göre abinin vereceği kararlar da değişecek. Faulleri görmeyebilecek, ofsayt vermeyebilecek, golü saymayabilecek, maçı bitirmeyebilecek falan yani ufak tefek şeyler. Tabi aradan bir sene geçince grafik bakımdan futbolcuların yüzsel ayırt edilebilirlikleri de bayağı artmış. Bir de Virtual Coach dedikleri, maç sırasında bize taktik vs. öneren, maç bittikten sonra da yol gösteren (nasıl atasözsel kelime oyunu yaptım aklınız almaz) bir olay var. Bütün bu yenilikler dışında, Fifa 2002'yi en iddialı yapan özelliği hiç kuşkusuz 2002 Dünya Kupası kısmını da içinde barındırması. Daha önce zamanlamayı tutturamayıp Fifa 98'i çıkartmışlar, daha sonra da yaz vakitlerinde kupa münasebetiyle World Cup 98'i yetiştirmişlerdi. Bu sefer World Cup olayını da içine eklemişler. Ta ilk elemelerden başlayıp zirveye kadar ilerleyebileceğiz. Buralardaki başarılarımızın boyutlarına göre de gizli takımlara ve cheat'lere ulaşabileceğiz. Yalnız hemen her Fifa oyununun çılgın güzelliği olan müzik olayı hakkında bir şey bulamadım, duyamadım. 2002 için ne seçtiler çok merak ediyorum. Son olarak, oyunun ne zaman geleceği hakkında bir şey söylenmemiş. Şimdiye kadarki tecrübelerimize dayanarak yine klasik olarak Kasım ayları civarında yıllık Fifa bekleyişimiz son bulacak diyebiliyorum ben. Muder yine ellerinden öper abi.



Can

DIGITAL DEVRİM BAŞLIYOR...



RESMİ SPONSORLAR

İnternet Bankacılık Sponsoru
AKBANK

Donanım Sponsoru
COMPAQ

İnternet Altyapı Sponsoru
TURK•NET

Görsel Medya Sponsoru
CNBC-e

Görsel Medya Sponsoru
NTV

Digital Medya Sponsoru
NTV MSNBC

Basın Sponsoru
AKŞAM

Basın Sponsoru
Milliyet

Basın Sponsoru
POSTA

Basın Sponsoru
Radikal

Basın Sponsoru
SABAH

Basın Sponsoru
Türkiye

Basın Sponsoru
Finansal Forum

Radyo Sponsoru
NTV Radyo

HİZMET SPONSORLARI

- 360 Derece IPIX
- Ajans Press
- Arçelik
- Beko
- Cargo@cargo
- Escortland
- Focus Digital Görüntüleme
- Interguide
- Is-mail Dağıtım
- Mask
- Seiko CDP 2000 Erimpeks
- Seta Multimedia
- Setkom
- The Document Company-Xerox
- Visions
- Vogel

2001 COMPEX

26. ULUSLARARASI BİLGİSAYAR FUARI

03 - 07 EKİM 2001

LÜTFİ KIRDAR RUMELİ FUAR MERKEZİ HARBİYE - İSTANBUL

www.compex.com.tr

RÖNESANS
FUARCILIK A.Ş.

Altzeren Sok. No.47 1. Levent-İstanbul Tel: 0212 270 28 20 (pbx) Fax: 0212 270 31 34

FİRMA
Activision

TÜR
Action

ÇIKIŞ TARİHİ
Ekim 2001

WEB
www.activision.com

RETURN TO CASTLE WOLFENSTEIN

Herşey O'nunla başlamıştı aslında. Henüz oyunlara "Doom gibin" demiyorduk, First Person Shooter terimi hepimize yabancıydı ama O, gözümüzün önündeydi. 1992 yılında Id Software'in piyasaya çıkardığı "Wolfenstein 3D" türün atasıydı...

Aradan yıllar geçti, tanımsız kelimeler anlam kazandı. Terimler yerli yerine otururken ve tür hiç tahmin edilemeyen boyutlarda gelişimini sürdürürken, O kıpırdanmaya başladı. Hummalı bir çalışmayla son şeklini alıyor; belki geçmişteki kadar devrim değil, hele bilinmeyen hiç değil ama yeni bir takım yolları çizmek, değişik noktalara dikkat çekmek amacında: **"Return to Castle Wolfenstein"**

Dönemimizin pek çok First Person Shooter oyuncusu tarafından bir oyunun başarısı, single player modundan çok multi player özellikleriyle değerlendiriliyor (Ben bu takımdan değilim. Öyle zıp zıp dolaşarak ateş edemem, kapıyı çalar öyle girerim...). Id yetkilileri de bu kanıya uygun olarak, oyunun single paketinin yanında sağlam bir "takım tabanlı" multiplayer mod hazırlamak için çalışıyorlar. Hatta bu sebepten dolayı oyunun çıkış tarihini geciktirdiler.

Gerçek anlamda ilk "multiplayer" test versiyonu "Beach Invasion" isimli senaryo ve konu üzerine kurulmuş olarak tanıtıldı. Bölümde Normandia çıkarması konu alınıyor. İki takım var. Müttefikler ve karşılarında Axis kalesi... Görev; Axis kalesini çeviren surları aşmak, kalenin iç kısımlarından birinde yer alan gizli belgeleri ele geçirmek ve hedef noktaya ulaştırmak. Eğer Axis takımı ile oynuyorsanız, göreviniz çok daha basit; "Müttefikleri engellemek.":)

Return to Castle Wolfenstein'in multiplayer modu ile diğer takım tabanlı multiplayer oyunları birbirinden ayıran çok önemli bir fark var. O da, öldüğünüzde aslında ölmemiş olduğunuz. (ne?.) Açıklayayım (tamam); Öldürücü bir biçimde yara aldığınızda karakteriniz yerde acı ile kıvranmaya başlıyor. Bu esnada bir Medic (tıp adamı, ilim irfan insanı) karakteri canladıran oyuncuyu yardıma çağarabiliyorsunuz. Yakınlarda bir medic (deminki ilim irfan adamı) var ise geliyor ve sizi oyuna başladığınız enerjinin yarısına sahip olacak şekilde iyileştiriyor. Böylece görevinize kaldığınız yerden devam edebiliyorsunuz. İsterseniz oyundan çıkıp yeniden oyuna dönmeyi de

bekleyebilirsiniz. 30 sn'lik bir sürenin ardından ölen oyuncu yeniden savaş alanına gönderiliyor. Bu gibi bir durumda, takımınızın görevi, o ana kadar başarılan görevler gibi bilgileri ekranda görüyorsunuz. Böylece olaya yabancılık çekmemeniz sağlanıyor. Bekleme süresini doldurup yeniden oyuna döndüğünüzde (bekleme moduna limbo mod demişler.) karakter sınıfınızı ve silahlarınızı değiştirmek gibi bir şansa da sahip olacaksınız.

Komando bıçağı, 1911 model bir colt, 9mm lik bir tabanca dan tutun, makineli tüfekler, el bombaları, roketatara kadar uzanan 13 silahlık bir seçim şansınız var. Bu silahları başarılı olarak kullanabilmek ise, seçtiğiniz karakter sınıfıyla yakından alakalı olacak. Yine kullandığımız silahların boyutu, ağırlığı gibi özellikleri, dengenizi veya yürüme hızınızı etkileyecek.

Karakterlere kısaca göz atalım;

Asker (Soldier): Savaşmak söz konusu olduğunda tabiki en etkili sınıf askerler. Bıçak, tabanca gibi standart silahların yanında herhangi, iki el ile kullanılan silahlardan birini de taşıyabiliyor. Bunun dışında 4 tane el bombası ve birincil silahı için 3 de şarjörü var.

Mühendis (Engineer): Tamir etme ve bozma yeteneğine sahip. Tuzakları veya bombaları etkisiz hale getirebiliyor. Kritik anların ve görevlerin adamı. Standart silahların dışında alet çantası her daim can yoldaşı

Medic (Doktor): Başarılı bi savaş çıkarabilmek için en gerekli ve en nazik sınıf diyebiliriz aslında. Ölümcül derecede yara almış olan askerleri yeniden ayağa kaldırabildiği gibi bıraktığı sağlık paketlerini kullanan bir oyuncu 20hp kazanıyor. Bu özellikği ayarlayan/sınırlayan bir güç göstergesi mevcut.

Teğmen (Lieutenant) : 4 Sınıfın içinde tartışmasız en güçlüsü. Standart silahların yanında kullanabileceği 3 tane de makineli tüfek seçeneği mevcut. Ama en güçlü diye nitelendirmeminizin temelinde istediği hedefe yaptırabileceği hava ve havan topu saldırıları yatıyor. Aynı zamanda takım arkadaşlarının kullanabilmesi için cephene de bırakma yeteneğine sahip.

Oyunun grafikleri -özellikle askerlerin kaplamaları- son derece başarılı. Vurulan askerin başından kaskının uçması, alev silahlarının yaydığı ışıklar, patlamalar ve gölgeler, hassas dinamik ışıklandırma teknikleri oyun üzerinde gerçekten de uğraşıldığının göstergesi. Mekanlar 2. dünya savaşı zamanını çok güzel yansıtıyor ve bu da atmosferi sağlamlaştırıcı bir etken.

Açıkçası bu görüntülerden sonra, oyunun single player modunun kalitesini de merak etmiyor değilim. Son derece detaylı hazırlandığı yönündeki açıklamalar heyecan verici.

Şimdilik; bekliyoruz...

☒Altuğ

Doğru parça için parçalanmayın
Kamer Bilgisayar'a
her türlü bilgisayar parçası için doğru ve güvenilir adrese gelin.
Adres: Ihlamurdere Cad. Çelebioglu Sok. No:2/5 Besiktas, 80690, Istanbul
Tel: 212.2603776
Fax: 212.2590791
Web: http://www.kamernet.com
email: kamer@kamernet.com

HARD NEWS

Hep almayı hayal edeceğiniz Hardware tanıtımları

MICROSOFT SW GAME VOICE

Oha, dedim. Koca gökdelen indi yere. İntihara eğilimli bir insan değilimdir. Hayatı yaşamak gerekir diye düşünürüm. O anda 100 ncü kat penceresinden atlayan insanların yaşadığı paniği ve umutsuzluğu (o kadar yüksekten atlarsam bir ihtimal kurtulabilirim belki düşüncesini) hissetemeye çalıştım. Yapamadım. İmkansız birşey, sağ çıkamazsın o atlayıştan. Ne kadar uğraşsam da o kadar büyük bir korkuyu hayal edemedim, hala da edemiyorum. Net olarak hatırladığım tek şey, insan olduğum için kendimden utandığımdı. Kimse sanmasın ki Amerika hayranıyım. Hayır, ben inanırım ki Hiroşima ve Nagazaki'ye atılan atom bombalarından sorumlu kişiler de savaş suçlusu olarak yargılanmalıdır. Savaş hali deyip onbinlerce sivili bir saniyede öldüremezsiniz, ki; bir kaç nesil boyu genleri bozuk doğan bebekleri hesaba katmıyorum. Yine de o zamanlarda bir dünya savaşı söz konusuydu ve zaten yüzbinlerce kişi ölmüş veya yaralanmış idi. Herkes öyle ya da böyle savaşın bittiğine sevinmiş, gayrısını karıştırmak istememiş olabilir. Eğer nükkleer bombaların patlayışını televizyondan naklen seyredebilselerdi, daha farklı düşünebilirlerdi sanırım.

Neyse sözü daha fazla uzatmayayım. Nasıl olsa daha çook uzun bir süre herkes bu olayı konuşacak. Televizyonlar o kadar çok sömürecekler ki, dinlemekten bize gına gelecek. O yüzden biz yavaş yavaş normal yazı düzenimize geri dönelim. Bu ayki yazımızla ilgli belirtmek istediğim iki konu var. Bunlardan ilki, yazının büyük ağırlığını sesle komut verme cihaz ve yazılımlarının oluşturacağı. İkincisi ise ilk önce Internet bağlantım, daha sonra da mail server'larımızın değişmesi sonucunda çoğu okur mektubunun bana ulaşmadığı. Bu yüzden yazının büyük bir bölümünde yeni oyuncağım MS Sidewinder Game Voice'le edindiğim tecrübeleri paylaşacağım ve bu ayki yazımız normalden daha kısa olacak. Şimdiden özür dilerim.

Episode – I: Dağdan indim şehire

Efendim hakaten öyle yaptım. Benim Kamer'e her gidişimde bir göç tadı vardır. Yol o kadar uzak yani. Evet İstanbul'dayım ama evin penceresinden görünenler sadece Orman ve Karadeniz diyeyim, siz anlayın gerisini. Kablo Net yok. ADSL yok. Yalandan bi 56K bağlantım var, o da hava durumuna göre değişiyor. Nasıl yeterince acındırabildim mi kendimi? Söz evden açılmışken araya sıkıştırayım hemen; kiralık ev arıyoruz ailecek, haberiniz ola. Neyse vardım MEG'in yanına uzunca bir yoldan sonra ve "Hangi yıldayız?" diye sordum hemen. Çünkü ben evden çıkarken Berlin Duvarı henüz yıkılıyordu (ehehe tamam açmıycam bu konuyu bi daha söz). Velhasıl girdim içeri, MS Game Voice'i gösterdim raftaki ve "Hüseyin bak şu Game Voice'u al götür senin olsun!" dedim diğer elimi MEG'in gözlerini önünden geçirerek. MEG bir an için duraksadı ve bana "Hüseyin bak şu Game Voice'u al götür senin olsun!" diye cevap verdi. İşe yaramıştı işte, yıllarca yaptığım Jedi eğitimleri en nihayetinde meyvelerini vermeye başlamıştı. MEG hiçbirşey olmamış gibi tekrar işine dönerken ben kutuyu kaptığım gibi Sarıyer minibüsüne Force Jump yaptım (direk Kamer'in penceresinden).

Episode –II: E süper bir olaymış bu

Eve geldim ve duraksamadan kutuyu açtım. O zamana kadar en çok yapmak istediğim şeylerden biri de bir denizaltı simülasyonunu sesli komutla oynamaktı. Mesela ben "Periskop Derinliği" diycem, periskop derinliğine inecez. "Torpido 1 ateş" diycem, ateşleyecek torpidoyu falan. Mükemmel bir şey. Neyse kutudan bir adet noise-cancelling mikrofonlu headset, Game Voice aparatı, install CD'si, kullanım kitabı ve bir kaç broşür çıktı. Her Microsoft donanımında olduğu gibi kulaklık ve aparat da oldukça kaliteli ve hoş dizaynlara sahipler. Microsoft hardware konusunda her zaman belli bir kalitenin üstünü tutturmayı başarıyor açıkçası. Şimdiye kadar kullandığım tüm Microsoft hardware'lerinden memnun kaldığımı söyleyebilirim. Ayrıntılara girmeden önce tam oalrak MS Game Voice nedir bir açıklayalım. MS Game Voice Microsoft'un, online oyuncular için ürettiği net üzerinden konuşmanızı sağlayan bir yazılım/donanım çözümü. Bunun yanında aparat bilgisayara USB portundan bağlı olduğu için sesli komutlar vermek de mümkün.

Game Voice'i Kullanmaya başladığımda farkettiğim ilk şey, sistemin öncelikli olarak Net üzerinden haberleşmek amacıyla tasarlandığı. Çünkü cihazın kendisi bu iş için tasarlanmış. Üzerinde bulunan 8 düğmeden sadece 1 tanesi ses tanıma amaçlı kullanılabiliyor. Diğerleri takım içi haberleşme için ayrılmış. Ama dolaştığım web sitelerinden de farkettiğim üzere, Game Voice'in ses tanıma fonksiyonu, haberleşme fonksiyonundan daha populer olmuş. Bu yüzden firmanın çıkardığı yeni patch, yazılımın ses tanıma fonksiyonuna daha fazla özellik kazandırıyor. Aklımdayken belirteyim bu patch'i mutlaka indirip açın. Pek çok bug düzeliyor ki; bunların arasında W2000'de çalışmama bug'ı da dahil. Eğer windows 2000 kullanıcısı iseniz install'dan sonra yazılımı hiç çalıştırmadan patch'i üzerine açmalısınız. Patch ayrıca ses tanıma motorunu da güncelliyor. Ses tanıma diyince aklınızı karıştırmak istemem. Sistem şu şekilde çalışıyor; Oyun içinde vereceğiniz komutları daha önceden konfigüre etmeniz gerekmekte (sadece ilk seferinde). Yani "Periskop up" deyince şu tuşa bas, ya da "Ateş deyince şu tuş kombinasyonlarınaı kullan gibi.

Episode III: Fena değil, ama bazen yanlış anlıyor.

Peki toplamda memnun muyum cihazdan? Evet sadece içinden çıkan noise-canceling mikrofon headset'in bile fiyatı şu an almaya kalkasanız $30 civarı. Bu mikrofon sayesinde gereksiz sesler (arka plan gürültüsü, hışırtı, vs) ses tanıyıcıya gönderilmeden elimine edildiği için gereksiz işlemler mikrofon seviyesinde önlenmiş oluyor. Aparatın üzerinde ki bir düğme sayesinde ise bilgisayarın sesini zahmete girmeden isterseniz kulaklığa, isterseniz speaker'lara gönderebiliyorsunuz. Ancak ses speaker'lardan çıktığında oyunun seslerinin Game Voice'in kafasını karıştırma ihtimali var. Bu yüzden kulaklıkla kullanmak en ideali.

Episode IV: Önümüzdeki ay?

Şu anda Sea Dogs'u Game Voice'le oynuyorum, kıskandırmak istemem ama süper oluyor. "Ateş!" diyorum toplar ateşleniyor, "Tam Yol" diyorum bütün yelkenler açılıyor, aklınıza ne gelirse artık. Arada bir yanlış anladığıda oluyor. Ki bu çoğunlukla aksandan kaynaklanan şeyler. Önümüzdeki ay Game Commander isminde tamamen ses tanıma üzerine yoğunlaşmış başka bir yazılımı tanıtacağım. Karar vermeden önce Game Commander yazısını da okumanızı tavsiye ederim. İlgili sitelerden oldukça yüksek rating alan programın önincelemesiyle önümüzdeki ay buluşmak üzere. Saygılar.

Bu ay sizlere temiz kalbimden kopan sevgi sözlerimle başlayacağım. Bir varmış bir yokmuş . Bir zamanlar Fatih YUCESOY varmış. Tamam tamam kızmayın. Ben yazıma geçeyim. Sizlere bundan sonra grup testleri sunmayacağım. Önüme geleni artık test edeceğim. Ama bu testleri sizlere daha iyi suna bilmek için özel bir database ile internet sitemizde ve www.chipset.com adresindeki donanım bölümünde rahatça karşılaştırmalı olarak bulacaksınız. Bu sizlere bu ay Philips ve Diva ürünlerinin incelemelerini yansıtacağım.

Fatih YÜCESOY
fyücesoy@gsmnet.com

PHILIPS PCRW2010

Ürün oldukça iyi bir performansa sahip. Philips bu ürünle yeniden adından bahsettirecek. Yazma hızı 20X / Yeniden yazma 10X / Okuma hızı 40X. İnterface olarak IDE yapı birimine sahip.Yazılım olarak içinden Nero 5.5 Sürümü çıkıyor. Ayrıca yanında 20X yazılabilir CD ve 10X destekli CDRW CD bulunmakta. Ortalama olarak 650 MB 'lık bir veriyi 3.5 dk içinde tamamlayabiliyor. Audio CD yapımında iste 74min'lik bir müzik verisini yaklaşık olarak 4 dk içinde yazmakta. Bu veriler sizin sisteminize göre değişebilir. Daha önce yaptığımız ve yapacağımız CD-Writer sürücülerin karşılaştırmasını yakında dergimizin ve belirtmiş olduğum siteden çok rahat olarak bulacaksınız.

İthalatçı: Arena Bilgisayar
Fiyat:www.arena.com.tr

DIVA MP3 PLAYER

MP3 Player olarak oldukça işlevsel . Hem MP3 dinliyorsunuz hem ses kaydı yapabiliyorsunuz hem dosyalarınızı kopyalayıp başka bilgisayara aktarabiliyorsunuz hemde ayrı bir aparatla dijital kamera olarak ta kullanma imkanı sunuyor. Sanki MP3 player değil Norveç çakısı.

Bilgisayara bağlantı olarak USB arabirimi ile çalışmakta. İnternal Memory olarak 32MB içermekte.Ortalama 10 şarkı olmakta. Ayrıca Compact Flash Card'la 512 MB kadar destek verebiliyorsunuz. Boyuna bakmadan ses ayarı olarak herseyi yapabiliyorsunuz. Tiz kontrol bass kontrol . User Maunal's her şeyi rahat olarak bulabiliyorsunuz. Kullanımı oldukça kolay. Yalnız kulaklık olarak biraz yetersiz . Ürünün içinden çıkan ile tanıtılan birbirini tutmuyor.

İthalatçı:Leader Tech.
Fiyat:www.mydivaplayer.com

MINI TEST

Philips Acoustic Surround Power A 3.500:

Aslında hoparlör denilince hemen hepimizin aklına; siyah, keskin köşeleri olan ses kutuları gelir. Tabi ki Surround Power'ı görene kadar... Surround Power; Philips'in sibernetik (insan uyumlu) teknolojiyi, ön plana çıkardığı ve hem ses kalitesini hem de hoparlör tanımını değiştirmeye başladığı bir ses sistemi olarak karşımıza çıkıyor. Kutuda dururken; alkolün şişede duruşu kadar masun, bilgisayarınıza bağlanıp ses vermeye başlayınca da bir arslan'ın kükreyişi kadar vahşi olabiliyor. Müziği dinlerken, bir anda ses tınıları her yanınızı sarıyor.

Surround Sistemde, Subwoofer kabininde 5.25" super woofer artı 6" wOOx teknolojisini barındırıyor. Ayrıca 4 adet Soft Flat teknolojisini kullanan uydu hoparlörleri var. Dedim ya dört bir yanınızı müzik sarsın, sizi kendinizden geçirisin diye bu kadar çok detaya yer verilmiş. Zevkini çıkara çıkara müzik dinleyebilmek Acoustic Surround ile mümkün....

Sistemin teknik özellikleri :

SubWoofer üzerinde 40 waat lık bir wOOx teknolojisini kullanan bir woofer . Bu teknolojiyi biraz daha açarsak. Philips'in kendi patentli ürünü , çift süspansiyon tasarımına sahip.Bu yüzden çoğun bass seslerinde size en iyi sonucu yansıtabiliyor.

Soft Flat yanı uydu panelleri ise NXT teknolojisi ile size daha iyi tiz çoğunluğunu verebiliyor. Aynı zamanda size güç gelen bass aynı zamanda yaşatıyor.

Sisteme tam bir destek içinde 17 fonksiyonlu bir uzaktan kumanda ile destek sağlıyor. Kumandanın veri frekansları sizi yerinizden kaldırmıyor. Oldukça iyi bir şekilde isminin gerektirdiği çözümü size sunuyor.

İthalatçı: Arena Bilgisayar
Ayrıntılı Bilgi: www.arena.com.tr

Philips Ultimate Gaming Experience A2.600:

Small is Beautiful (Küçük olan güzeldir) diyenlere tavsiye edebileceğim bir ses sistemi. Test ederken tek bizim eksik gördüğümüz nokta çok yüksek seslerde Subwoofer yeterli kalmıyor. Ama bu sesi elde edene kadar da çevreniz isminiz sayıklamaya başlıyor. Belki bu yüzden yüksek sese ihtiyacınız olmayacaktır.

Hoparlör sisteminin tasarımı oldukça sevimli . Bu sistemde Philips daha çok Subwoofer'dan çok uydu hoparlörler için çalışmış ve oldukça başarılı kılmış. Subwoofer yeterli derecede destekliyor.

Fiyat ve performans konusunda tam birebir çözüm olarak gözüküyor.

Philips bu sistemde uzaktan kumanda yerine kullanıcıya kablolu bir kumanda sistemi sunuyor buradan ses açma- kapatma ve sisteminde güç kaynağına komuta etmek mümkün.

Sözün kısası 5.1 Kanallık bir sistem için fiyat ve performans açısından size seçenek olarak veriliyor.

İthalatçı: Arena Bilgisayar
Ayrıntılı Bilgi: www.arena.com.tr

WORMS WORLD PARTY

Güzel kardeşim, Allah selamet versin, zaman öldürmek için aldığı her oyundan üç beş gün içinde sıkılmakla ünlenen bir PC dostu, yapay zeka barbarı. Emin Gür, Allah sonunu hayır etsin, kardeşimi Worms'la buluşturup farkında olmadan beni içine soktuğu darboğazı uzaktan gülerek izleyen bir sevgi insanı, küstüm çiçeği. Bendeniz, Allah bereketimi eksik etmesin, kardeşimin prensipleri ile Worms yasaları birbirini tesadüfen tuttuğundan ortaya çıkan azotlu netice, konfeti yağmuru..

Zeb: Alo İrem?

Ben: Abi sen niye burdasın yine ya?

Zeb: Bilemiyorum. Peki yazı noldu ehe? Giriş bulabildin mi? Girişli veya girişsiz istiyorum onu.

Ben: Buldum abi. Az önce girdim, yol alıyorum.

Öyleydi. İlerliyordum ilerlemesine ama İdil hep kenarda köşede kalmış kurtçuklarımdan birine sinsice yaklaşıp 'nihiihii' diyor, ardından dinamiti elime veriyordu. Daha sonraları bu tarzını bombayı kafama yerleştirme, içerden fethedip patlatma olarak genişletti. Bense fırk fırk efektiyle sürünüp İdil'in solucancıklarını beşli kombo yaparak suya yollayışını izledim. Ay ay ıf ıf dediler, içim burkuldu. Worms tarihinde bile akademik kariyere yatkın olduğumu böylelikle ispat ettim..

-Ay ay If If-

Team17'nin hafif-meşrep başyapıtı; ardında serinin ilki olan 1995 yapımı Worms, sonrasında Worms II ve Armageddon türevlerini bırakarak World Party ile işte geri döndü!:) Takımlar hazırlandı, bahisler büyütüldü, bilgisayarların başına geçildi ve oyun başladı. Eskisinden hiç de farklı olmayan iki boyutlu bu pembe omurgasızlar yine bir savaştır bir savaştır girdiler birbirlerine, biz de bilançoyu hesap ettik. Solucanların silahlanması gerçeğinin getirdiği mizahı aynen muhafaza eden oyundaki küçük gelişmeler için şimdi size 1000 kelime aktaracağım ehehe.

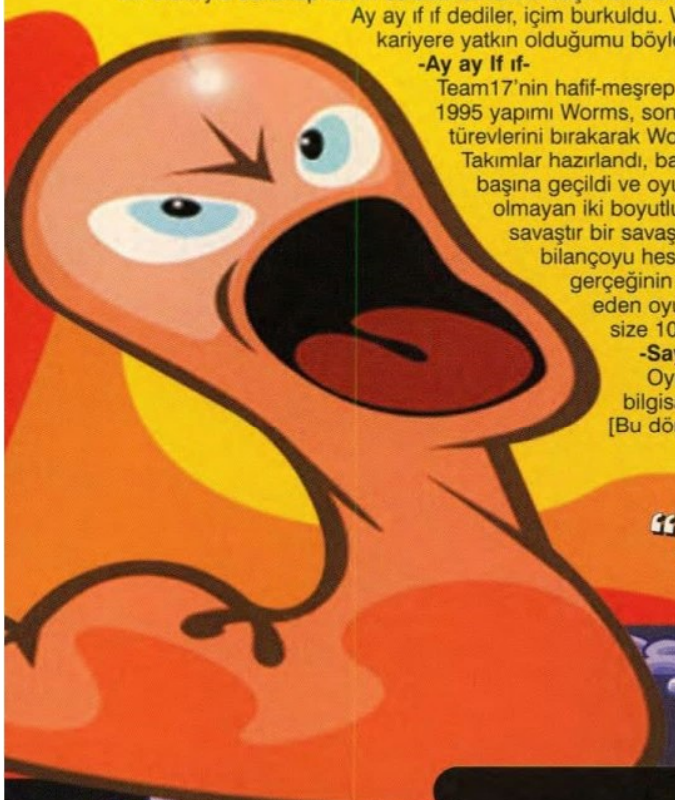
-Sayılarla Worms World Party-

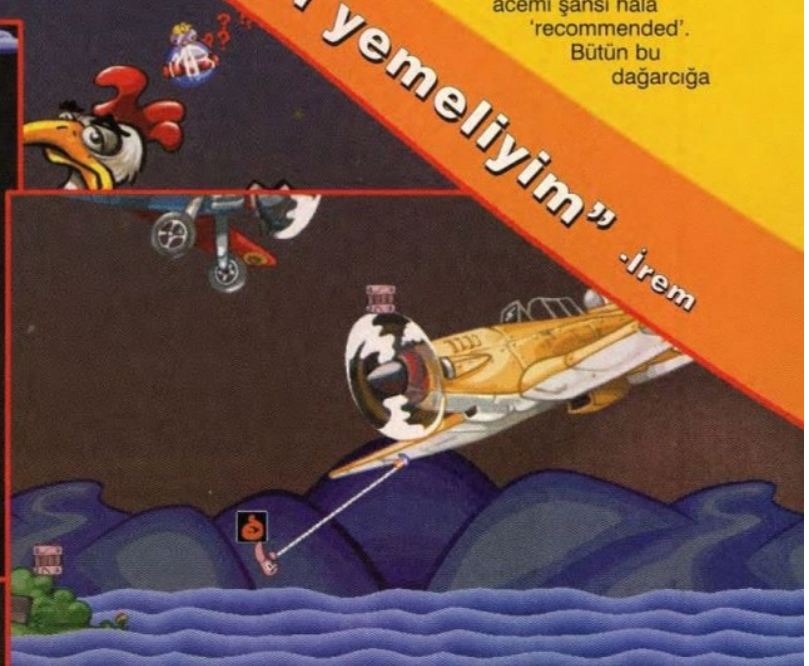
Oyundaki en güzel opsiyon, aynı bilgisayarda dört takımın kapışabilmesi. [Bu dört grubun birini kardeşime adadım ben, bana kalanlardan ikisiyle savunma yapıyorum, diğeriyle de vur-kaç oynuyorum.] Bunun yanı sıra solucanlarla real time strateji oynatacak tam 45 yeni single player görev eklenmiş. Adama otuz saniyede yetmiş hedef vurdurtan sonra olur da kendinizi aşmak isterseniz diye rekorunuzu save eden 16 'time attack' görevi, adama koyun bombası atmanın meslek sırlarını, üf ve püflerini (çok kötü evet) öğreten 19 farklı training modunu da bahsetmeden geçmeyelim. Şimdi ben matematik özürlü olduğum için anlayamadığım ama fazlaca olduğunu tahmin ettiğim onca sayının içinde kayboladurayım, aha birinden birinde yenerim soytarıyı diye kendimi avutayım, aslında oyunda o kadar da bir değişiklik olmadığını siz izin verin ekleyeyim. Oynanış ve format olarak aynı Worms, aynı alengirli savaş taktikleri. Hatta silahlar da aynı. Kasıp da bir Boeing eklemişler ya da ne bileyim neden hala crowbar yok mesela:) Onun dışında zamanlı zamansız bomba çeşitleri [banana, holy grenade, carpet vs. ve durum böyle olunca Türkçe tercümeden tiksinen İrem, kuzu, yaşlı kadın, kokarca...] hala en eğlenceli favori silahlar olarak itibarlarını koruyorlar. Süper etkili hava saldırıları; shotgun mini gun tadında temel aksiyon envanteri; ip paraşüt gibi gerekli alet edevat; beyzbol sopası, balta gibi de belki de hiç gereksinim duymayacağınız detaylar mevcut. Kimisi kullanmayı öğrenene kadar sancıdığınız silahlar da olsa 'training' bölümünde bir ön çalışmayla üstünden gelebilirsiniz sanıyorum. Biz hepimiz geldik. Tamam, manalı bakışlarınızı oyunun Worms ansiklopedisi ayağında geliştirdiği Wormo paedia'ya çevirelim. Burada hangi silahın nasıl kullanıldığı, hangi pozisyonda maksimum hasar verdiği ve oyunun bazı modları hakkında nadide tiyolara erişebilirsiniz. Ne kadar gerek vardı tartışılır.

-Kekliği düz ovada avlarım-

Ekosistemlerdeki beslenme zincirinin önemli bir halkasını oluşturan her bir solucanın verebileceği hasarın boyutlarını asla hafife almamanız tavsiye olunur. Worms sabıkalılarının milattan beri bildikleri ucuz taktikler, pis stratejiler, göz yaşartan manevralar ve acemi şansı hala 'recommended'. Bütün bu dağarcığa

"Bu solucanları yemeliyim" -İrem





ulaşabilmek içinse uzaklık, rüzgarın yön ve hızına artı olarak atış gücünü göz önünde bulundurmak gerekmekte. Şöyle anlatayım. Örneğin yakın mesafede bir solucanı ateşleyeceksiniz, deli deli de rüzgar esiyor böyle adamlarınız durduk yerde havalanıyorlar falan. Bazukanızı kapın, ekranın sağ alt köşesinden rüzgarın şiddet ve yönü hakkında bilgi edinin. Hedefi kestirir gibi olduğunuzda space'e kısa süreli olarak basıverin ki çılgın yerleri vurmayın. [Geçen aydan kalma olduğumdan üstümden 'şunu alın şunla kombine edin şunun allah belasını versin' tam çözüm havamı atamamış bulunmaktayım, halen etkisindeyim, mahsur görünüz okuyucu.] Aslında bazen ortamdaki varilleri veya seri aralıklarla gökten zembille inen yardım, silah, hebe çantalarını vurduğunuzda yakınlarda da düşman solucan kuvvetleri varsa çevreye oldukça rahatsızlık verebiliyorsunuz, aklınızda bulunsun. Bu kirli taktiklere deniz seviyesine yakın solucanları bombalama, birkaç düşmanın bir arada takıldığı önemli stratejik bölgelere saatli ayaklı bomba bırakma, olmadı 'suicide bomber' kullanarak solucanınızı feda edip patlatma, ardından rakiplerinizi ölümcül hasta etme yöntemlerini de ekleyebiliriz. (Öyle ki yataklara düşercesine hasta olan solucanların hapşuruk, öksürme böğürme sesleri arasında yavaş yavaş yok oluşlarına tanık oluyorsunuz. Fakat her nasılsa health'i 100 ile başlasa da hastalandıktan sonra beşer beşer azalıp 1'e kadar inen her solucan ölmüyor. Dalga geçercesine o solgun bezgin halleriylen dehşet saçmaya devam ediyorlar. Bir solucanın gözünü bu kadar kan bürüyebilir yani!] Suicide bomber demişken 'Kamikaze' de diyelim, hem gündeme de gereksizce ayak uydurmuş oluruz. Efendim eğer elemanlarınızdan biri çaresiz bir halde veya konumda ise kendini zafer uğruna kurban etme isteğini anlayışla karşılamalısınız. Başına kırmızı bandını geçiren kahraman solucanınız gidip düşman kuvvetlerinin ayağının dibinde (nasıl ya) patlayacak, siz de büyük ihtimalle ibret olsun diye 'bravo, ahaha, yuppi' sesleri ve şuursuz alkışlar eşiliğinde 'replay' izleyip keyifleneceksiniz. Bu replay'ler ya da tekrar gösterimler genelde izlenmeye değer manyak güzel hareketler sonrası devreye giriyor. Herhangi bir yere çarpıp üzerinize geri dönen, solucanınızı havaya uçuran grenade sonrası da girişiminiz Worms camiasında saygıyla karşılandığından bu tekrarlama işlemine maruz kalabiliyorsunuz. Bravo, ahaha, yuppi.

-Şıkıdık mıkıdık-

Format olarak Lemmings ve Sheep ile karşılaştırılan, ciddi anlamda hastalık yaratan oyunumuzda grafik açısından değişen fazla bir şey olmasa da iki boyutlu arka planlara bir sürü yenisini eklemeyi unutmamışlar. Mantarlar, sahil, börtü böcek, yağmur ormanları, eşek, dinazor, hatta tavuklusu bile var. Haşin darbeleriniz yüzünden sonlara doğru ne tavuktan ne eşekten eser kalıyor ya, neyse. [Performans bekliyorum Team17'den. Hemen yeni bir patch çıkarıp ikiz kuleli, Pentagonlu, Q33NY'lı bir background hazırlamalılar. Olur olur, solucanlardan şüphelenmiyorum değil:)] Gökyüzünde rüzgarlı rüzgarsız her tür hava şartında uçuşan yıldız, yaprak, bulut çeşitlemeleri ise çok şık duruyor doğrusu. Sesler ve müzikler ise yenilenen soundbank ile eskisine oranla daha eğlenceli. Oyun, *World* Party tadında olduğundan birkaç popüler (?) dilde konuşup tehdit edebilen solucanlarımız var artık. Birkaç örnek duymak isterseniz sayabileceğim Almanca, Fransızca, İrlanda şivesiyle konuşulan garip İngilizce'nin dışında eski oyunlardan kalma 'smooth babe, kidz, redneck' gibi seslendirmeler hala duruyor. Ama ne yazık ki Türkçe yok. Nedeni çok basit. Adamlar konsept olarak hangi bir Türk'e yöneleceklerini şaşırmış olmalılar. Yine de birkaç ön deneme yapmayı ihmal etmemişler, aynen şöyle: "Ulvi, bu bazuka neden ateşlemiyor anam?", "Memede pislik varmış, Hayrettin abi şimdi bakacak kuzum." Sonra solucanların sınırlı hareket ve küfür etme kapasiteleri göze alınarak bu proje bir dahaki Worms Viva Forever çıktısına kadar ertelenmiş. Tabii dedikodu bunlar. Takımınızı yaratırken solucanlarınıza ses seçme dışında bir bayrak ve mezar taşı da belirliyorsunuz. Ayrıca herhangi bir kıran kırana mücadale sonrasında zafer kutlaması tadında her takımın bir marş seçme olanağı da var. Liste geniş. Worms incilerinin haricinde trance, death, blues ve psikopat kahkahalar olarak GameShow incileri bile yer alıyor diyebiliriz. Yurdumun vatandaşı içinse İstiklal Marşı'nın "Korkma sönmez bu şafaak" kısmını kullanmışlar. "Larda yüzen alsancak" yok. Olsun. Maç sonrası şahlanan, aman yarabbi dedirten, havaya balkona ateş eden güruh seslendirmesi çok şükür denenmemiş. [Team17'ye mail atıp 'Ua dev adam'ı istettim, Türklüğümün tüm cazibesini kullandığımı düşünmekteyim, bakalım ne olacak.]

-You'll regret that!-

Solucan repliklerini ezberleyip takıntı haline getiren, gün içinde ona buna saçma kelimeler sarf edenlerin tereddütsüz hatırlayacağı bu bölüm arası cümleciğini bilinçli olarak seçtiğimi öncelikle belirtmek isterim. Neden diye soracak olursanız nette hakkında bilgi toplamaya çalışırken Worms ile ilgili okuduğum bir haberden bahsedeceğim size. Efendim şimdi Team17, Ubi Soft işbirliği ile tahmin ettiğiniz gibi yeni bir oyun -Worms Blast- üzerinde çalışmaktaymış. Ne yazık ki solucanları 3D bir atmosfere sokucaklarmış. 3D'ye geçiş yapan her klasiğin harcandığını düşünen ben, bu habere nasıl sevineceğimi bilemedim pek. Benim gibi önyargılı olan olmayan herkes o yüzden kaçırmasın bu son oyunu diyorum ve anlatmaya devam ediyorum. WWP'nin neredeyse en önemli özelliği multiplayer opsiyonu yirmiden fazla görev içeriyor. Şöyle ki Wormnet üzerinden en az 6 olmak üzere 18 takıma kadar oynanabilen, online chat özelliğini içinde barındıran bir opsiyon bu. İşin bilgelerinden böylelikle birkaç hareket bile öğrenebilir, dünya üzerindeki diğer Worms sapıklarıyla kaynaşabilirsiniz. Ben ise single player her zaman için tercihim olduğundan oyunun bu avantajını pek kullanamadığımı söylemeliyim (Artist çıktı olm bu. Bak ya. Daha kardeşimi yenemiyom diye oynamıyorum desene.) ama medeni cesaretleri ve multiplayer manyaklıkları bulunan oyunculara şiddetle tavsiye ederim. Bir de Wormopaedia'dan bahsederken adı geçen modlara değineyim, sonra başka oyun açıklayacağım. Deathmatch veya multiplayer oynarken ekranın sol alt kısmında Vegas vari 'slot machine'lerden oyununuza 3 temel özellik beğenebiliyorsunuz. Bunlar 'daha etkili yardım çantaları, abartılmış kan efektleri, suya dayanıklı koyun saldırıları' olarak uzayıp gidiyor. Oyuna geçtiğinizde hakkaten de faydasını veya zararını görüp daha bir eğlenip coşuyorsunuz. Mücadale sırasında ekranın üstünden maç yorumu kıvamında geçen 'meg stated: global worming', 'irem is an ex-worm', 'idil shows no mercy' gibi yargısız infazlar da işin tuzu biberi. Galiba şimdilik bu kadar. O yüzden hepinize iyi eğlenceler dileyip çekileyim artık, tavuk kalbim daha fazla dayanamayacak. Fuarda Evren'e gelip de "İrem erkek di mi?" diye soran arkadaşa özellikle sevgiler selamlar. Hoşçakalın.

Bir solucan türküsü: "Kimse beni sevmiyor"

Besteleyen: Kamer oda operası / Aranjman: MEG /Aranjör: MEG (aynı şey yaa!) /Sözler: Polat / Vokal: İrem / Koro: Altuğ (çok oktavlı çocuktur)

1. kısım

Kimse beni sevmiyor
Herkes benden nefret ediyor
Ben solucan yemeye gidiyorum
Böyle büyük tombul lezzetli birşey

Koro: Haleluya haleluya...

2. kısım

Alırım solucanı elime
Atarım posasını geriye
Dökerim suyunu leğene
Yine de kimse sevmiyor beni
Ben solucan yemeye gidiyorum
Böyle sevimli minik mideme göre

Koro: Haleluya haleluya...

3. kısım

Hala kimse sevmiyor beni
Herkes nefret ediyor benden
Halbuki ben solucan yemeye gidiyorum
Bilmem ki ne isterler benden
Böyle kıvrık, nefis lezzetlisinden...

Koro: Haleluya haleluya...

Worms World Party

Worms bildiğiniz gibi. Oyun tarihinin bu çok ilginç mücadelesinde kurtçuklarımız yeni silahlar, laflar ve kendilerine yeni orijinal ölümler bulmuşlar. Her zamanki gibi eğlenceli. Oynamayan adam değil (son satırlar bir acayip oluyor farkındaysanız)

FİRMA: Team 17
TÜR: Strateji
SİSTEM: Windows 95/98/Me Pentium 200 32 Mb Ram 300 Mb HD

% 80

- Polat abi yazıyı gönderdim. Yalnız açarken bir şifre soracak. Şifreyi istiyorsan benden özür dileyeceksin. Kilolarımla dalga geçerken iyiydi di mi? (İrem)

Komandolar

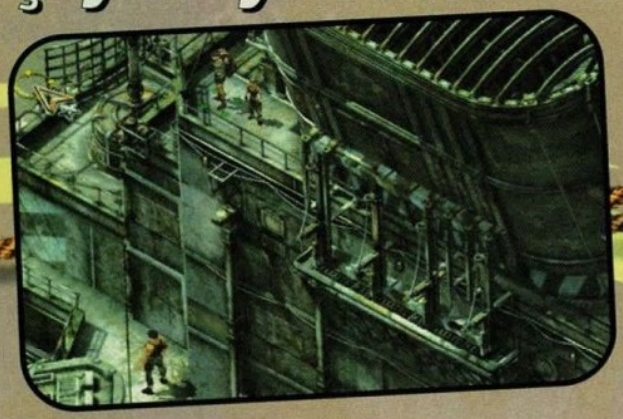
Evren HALBUNİ
evren@kamernet.com

Küçükken düşünmeye pek fırsatınız olmayan, belkide "küçük" olduğunuz için düşünemediğiniz bazı şeyleri yaşınız ilk elverdiği zaman düşünmeye başlarsınız. Düşündükçe de olgunluğunuzun bir getirisi olarak bazı anılar anlam kazanır. "Ben küçükken.." diye başlayan cümlelerinizi olgun yaşantınızın bazı noktalarıyla ilişkilendirirsiniz. "Demekki bu yüzdenmiş dersiniz. Yani en azından ben öyle yaparım/yapıyorum. Bu benim için ilerlemesi oldukça kolay bir süreç. Çorap söküğü gibi geliyor arkası. Su gibi akıp gidiyor. Ama bu akıcılığın içinde beni şoke eden bazı şeyler var ki akıcılığı ciddi anlamda azaltıyor. Bir kısmı tahmin edebileceğiniz gibi özeldir ama bir tanesi var ki bunu sizinle de paylaşmak istiyorum. Bahsedeceğim şey, çoğunluk erkek çocuklar gibi benim de küçükken şiddete yönelik oyuncaklarla vakit geçirmiş olmam ve bu konuda yaşıma uymayan bir titizliğe ve seçiciliğe sahip olmam. Bahsi geçen oyun araçları tabancalar, kılıçlar, tüfekler, tanklar, savaş uçakları vs. Ve gene bahsi geçen titizlik ve seçicilik konusu da pembe, kırmızı, sarı gibi parlak renklere sahip, orjinalleriyle kontrast oluşturan oyuncaklardan bilfiil uzak duruşum. Bunu nereye bağlayacaksın derseniz, şimdiye kadar savaşlarla, silahlarla ve bunun gibi şeylerle harcadığım vakti hesap edip bunun getirisi olarak da karakterimin aldığı halden bahsedebilirim. Yani öyle bir hal aldı ki sormayın gitsin. Gözümün önünden destroyerler ve denizaltılar geçiyor her daim. Bu da yetmiyormuş gibi elimde olmadan ara sıra savaş naraları atıyorum yolda yürürken. Bilgisayarın başında saatlerce hatta günlerce real time, turn based, ortaya karışık salata savaş oyunları oynuyorum. Bununla da yetinmiyorum arada sırada bulduğum kolorduların kapısında sabahlara kadar iç geçiriyorum. Her eve döndüğümde bilgisayar oyunlarına da lanet etmekten çekinmiyorum bir de. Bazıları çok sıradan oluyor, bazılarının grafikleri kötü oluyor, bazıları da inanılmaz abartılı oluyor diye. Fakat yakın geçmişte başıma bir olay geldi ve tüm halüsinasyonlardan ve bilimum terapi gerektiren huyumdan kurtuldum. Yolda yürürken bir bilgisayarcının vitrininde adeta güneş gibi parıldayan bir kutu gördüm. Üzerinde **Commando 2- Men Of Courage** yazılıydı. Nedir dedim sordum, öğrendim, aldım oynadım ve tüm dertlerimden bir anda kurtuldum. Aranızda durumu benim gibi hatta ve hatta daha vahim olanlara yüzde yüz tavsiye ederim Commandos 2 adlı sanal ortam savaş simülesi şaheserini. Evet bunca geyikten sonra adapte olabileceğinizi umarak yazıyla ilgili ilk adımları atıyorum gördüğünüz/göreceğiniz gibi.

Commandos 2 bir Pyro Studios ve Eidos ortak yapım oyunu. Tıpkı Commandos 1 de olduğu gibi. Takım bazlı strateji oyunu olan Commandos'u hatırlayanlarınız vardır. Adı sanı önceden duyulmamış Pyro firması Commandos ile bombe gibi düşmüştü oyun piyasasına. Ve ilk göze çarpan şey benzerlerinden uzak ara bir grafik farkının oluşuydu. Gel zaman git zaman grafik teknolojileri konusunda oyun dünyasında inanılmaz ilerlemeler kaydedildi. 3D oyunlar yapıldı aynı bazda. Kah tuttu, kah tutmadı. O zamanlarda tekrar Pyro programcıları kıpırdamaya başladılar. Bu kıpırdanmanın etkisiyle diğer firmalardakiler de taklitler yaptı kısa zamanlar içinde. Tabiiki bu taklitler tutmadı. Kıpırdanmanın sebebini herkes iyi biliyordu. Pyro Commandos 2 den bahsedince daha da netlik kazandı. Yapım aşamasındaydı oyun. Screenshotları nete yayılmaya başladı. Movie'ler download edildi. Derken beklendiği gibi Commandos 2 azbuçuk rötarlı oyun dünyasına girdi. Ve tahmin edildiği gibi girdi. Ben oldukça eminim ki bu oyun şimdiye kadar pek az benzerine şahit olduğumuz ilerleme kaydedecek. Yazımın ilerleyen aşamalarında bundan bahsedeceğim tabiiki. Ama önce buyrun size şu bağıran çağıran adama kadar eşlik edeyim. Binbaşı Bleda'nın rehberliği eşliğinde karargahı gezeceğiz ve komandoları az biraz tanımaya çalışacağız ya hani (Ne yani hatırlamıyormusunuz buraya gelme sebebimizi?).

Bu nasıl bir devrik cümledir yani. - Altuğ.
Senin kurduğun cümle gibi... - MEG

çarpışıyor yine!..



Binbaşı Bleda: Bu karargah tam olarak 4 ana binadan oluşmaktadır ve her binanın özel güvenlik sistemi vardır. Duvarlara monte edilmiş atom bombaları sayesinde -ki benim fikrimdir- içeri giren şüpheli ya da potansiyel suçlu şahıslar dışarıya sağ çıkamamaktadırlar. Evet lafı fazla uzatmadan binaları anlatayım size

1.Bina: Bu bina daha önce yaşı gereği ya da değişken zevkleri gereği Commandos oynamamış ve nasıl oynandığına dair kafasında en ufak bir ipucu bulunmayan sevgili dostlarımıza aittir. Onların huzuru ve güvenliği açısından hiçbir şekilde Commandos'u bilenlerin içeriye girmemeleri ricasında bulunayım. Evet bulundum.

2.Bina: Bu beton yapı da tam anlamıyla Commandos fanatikleri için cennet niteliğindedir. Saksıların içine çiçek yerine kullanılmamış tüfekler ve miğferler koymak da bir bayanın fikriydi. Zaten o günden sonra ana komplekse bayan almama kararı aldık. Ama prosedür gereği dekoru değiştiremiyoruz. Commandos uzmanları bu binaya lütfen.

3.Bina: İşte bu bina da ilk iki binadaki etkinliklerden haz alıp da "daha yokmu?" diyenler için el emeği, göz nuru harcayarak inşa ettiğimiz taktik antrenman sahasıdır. Burada Commandos 2 de göreve değil de genele uygun bazı kullanılabilir taktikler öğretiyoruz.

4.Bina: Commandos 2 oyunuyla ilgili ilk bölümlerin brifinglerinin verildiği brifing odası olmasının yanında bir diğer özelliği de içeriye ışık sızıp da konsantrasyon eksikliği yaratmasın diye girişinin yer altından 120 metre aşağıdan inşa edilmiş olmasıdır. Bunu buraya kim yaptı bilmiyoruz. Biz geldiğimizde buradaydı ehm...

1.Bina: Commandos nedir? Nasıl oynanır?

Evet yukarıda da bahsettiğim gibi bu bölüm Commandos'u yeni tanıyanlar içindir. Hemen konuya gireyim isterseniz: Commandos, bir takım bazlı ve her karakterin özelliklerinin genel hatlarıyla birbirinden ayrı olduğu eğlenceli, stresli bir strateji oyunudur. Commandos'u diğer strateji oyunlarından ayıran temel özelliklerinden ilki grafiksel farktı dediğim gibi. Bu ayrımı sağlayan bir diğer özellik de, Commandos'un oyun tarihinde neredeyse bir ilk ünvanını taşımasıdır. Farklı işler üslenmiş karakterlerin her adımda sadece birinin değil de tüm takımın çalışmasıyla bazı şeyleri yapabiliyor olmasıdır bu olay. Yani düşman sahasının içindeyken tepedeki keskin nişancıyı temizleyebilmeniz için grubun ajanının önce üniforma çalıp (Commandos1 de) sonra keskin nişancının yanına giderek onu meşgul etmesi gerekiyordu. O adam meşgul olurken de yeşil bereli safi kas arkadaşımız (Green Beret) yanına sokulup bıçağıyla adamı öldürüyordu. Grubun geri kalan elemanları da gene kendi özellikleri doğrultusunda yoldaki diğer pürüzleri temizlemekle meşgul oluyorlardı bu arada. Grup demişken hemen söyleyeyim, Commandos 1 deki karakterlerimiz şöyle idi: Bir adet yeşil bereli yakın dövüş uzmanı kas abidesi, bir adet keskin nişancı, bir ajan, bir patlayıcı ve tuzak uzmanı, bir tane dalgıç, bir herşeyi kullanabilirim diyen pilot-şoför karışımı. Bu karakterler fazla bir değişikliğe uğramadan hatta sayısı artarak (3 tane kadar) Commandos 2 de de karşımıza çıkıyorlar. Oyunun birincisinde varolan bazı yanlışlar -ki bu yanlışlar oyunun tüm oynanışını etkiliyor- ikincisinde tamamen düzeltilmiş durumda bundan da haberdar edeyim sizi. Mesela Commandos 1 de tüm adamlarınızı bir köşeye çekip, silahlarınızı düşmanın geleceği yöne çevirip 1 saat ateş ederek oyuna tam anlamıyla bir aksiyon havası katarak bazı bölümleri geçebiliyordunuz. İşte bu yanlış oyunu bir strateji olmaktan uzaklaştırıyordu. Evet Commandos efsanesi konusunda kafanızda az çok birşeyler oluştuğunu varsayarak devam ediyorum. Commandos 1 de yapılmaması gereken bazı şeyler vardı ve bunlar tamamen 2 için de geçerli kanımca. Bunlardan ilki bir yerden başka bir yere sürünerek gitmeniz gerektiğinde ortalıkta dolaşan düşmanların devriye rotalarını ve görüş alanlarını iyi belirlemenizdir. Bu iş için de tabiiki sağlam bir sabır anlayışınız olması gerekmektedir. Bir ikinci olay da mümkün olduğunca az ateşli silah kullanarak görevleri tamamlamaya çalışmaktır. Bunun da sebebi sesi duyan "Hans" ların şenlik var diye üzerinize koşabiliyor olmasıdır. Sanırım şu andan itibaren Commandos oyununu oynamış kadar oldunuz sevgili okur. Yok fazla abarttım galiba. En azından hiç bilmemekten iyidir. Buyrun Commandos sertifikanız. 2. Binaya doğru... Uygun adım marş!

2.Bina : Bu sene Commandos 2 şampiyon olacak (Fanatizm anlayışı biraz değişik bende :).

Birincisinin üzerinden yıllar geçmesine rağmen en ufak bir install sızısı bile yaşamadan (Maximumda 2 küsur gigabayt bu arada) heyecanla oynamaya başladığım Commandos 2 tam anlamıyla şimdiye kadar boşuna beklemediğimin kanıtı olan ilk oyundur. Hepiniz biliyorsunuzdur ki Commandos bir grup genci reel dünyadan uzaklaştırmıştır bir dönem. Geçilemeyen bölümler, lanet okunan zamanlama yanlışlıkları ve bunun gibi birkaç şeye daha dayanamayan bazılarımız cheat'lere başvurarak aramızdan ayrılmışlardı. O insanlar bile şimdilerde eski bağımlılıklarının kurbanı olarak gece gündüz demeden Commandos 2 oynuyorlar. Nedir bu oyunu birincisinden bile iyi yapan şeyler bunlara gelelim. Başta oyuna artık tam anlamıyla bir strateji havası katan inventory olayı var. Artık birincisinde eksikliğini duyduğumuz inventory mevcut serinin ikincisinde. Yerdeki cesetlerden, sandıklardan, odalardaki dolaplardan vs. inventory'nizi doldurabiliyorsunuz. Bu konuda oyunda bir ağırlık sınırlaması yok. Onun yerine klasik karelendirmeli yer sınırlılığı var. Bunun haricinde üzerinizde aynı türden belli bir sayıda taşıyabiliyorsunuz. Mesela bir adamda 10 taneden fazla ilkyardım çantası bulunamıyor. Genel olarak güzel hazırlanmış inventory sistemi. İkinci değişiklik ise Commandos 1 de düşmanın nereyi gördüğüne bakardık ya hani, işte bu oyunda işin içine bir de ses ilave etmişler. Daha doğrusu şöyle, 1. sinde de var olan sesi bir tuşla görsel hale getirebiliyorsunuz. Stratejik açıdan bir adım kanımca. Paldır küldür koşarken adamınızın çevresinde bir ses dalgası animasyonu oluşuyor ve bu dalga düşmanın üzerine denk gelirse adam sizi fark ediyor. Aslında oyundaki düşmanın sizi uzak menzilden görmesi olayında da bir değişiklik söz konusu. Adam size uzak menzildeyken fark edilirseniz üzerinize doğru mavi bir çizgi oluşuyor. Bu şu demek oluyor, bir an önce adamın görüş alanından çekilin. Çünkü o mavi çizgi önce kırmızı yanıp

Ne hikaye ama... Duyda İnanma!

Eyvah İrem kaçırıldı ya da Kamer'in telefonları niye kesik...

1 - Kamerin telefonları acı acı inledi... MEG telefonu açtı, iş olsun diye Polat'a verdi. Polat altta kalmamak için Hüseyin'e uzattı. Hüseyin de ne yapsın garip, ortama uymak için telefonu Altuğ'a doğru fırlattı, Altuğ bir anda geri çekildi ve telefondan kurtuldu, sarmal kordonu iyice gerilen telefon aynı hızla Hüseyin'in yüzüne patladı. Hüseyin o acıyla çayı devirdi. Sıcak çayın bacaklarını yaktığı Polat hızla sıçrarken masa devriliyor ve MEG masanın altında kalıyordu...

Telefondaki ses; "Bir işi de doğru düzgün yapacağınızı göremeyecek miyim insanoğlunun evrimleşmemiş üyeleri? İrem elimde, onu kurtarmak istiyorsanız Kusmuk'a koyduğunuz o resmi değiştirin" diye gürledi.

2- Gameshow ekibi affedilemez bir hakarete uğramıştı. Komando MEG, Nişancı Polat, Bombacı Altuğ ve Balıkçı Hüseyin hemen plan yapmaya koyuldular. İrem Kongo'da olsa da onu bulacaklar ve K.A'ya taviz vermeyeceklerdi.

3- Komando MEG bir yandan bıçağını biliyor, diğer yandan da Polat'a Türk Hava Yollarını aramasını emrediyordu. Kongo'ya 4 adet bilet alınmasına karar vermişti. Komando MEG mühendis adam olduğu için bütün alternatifleri değerlendirirdi. Ama okulda 9. senesini doldurmasından da belli olacağı üzere yine yanlış seçenekten başlamıştı. Kongo biletleri alındı. O sırada telefon yine acı acı çaldı.

Telefondaki ses ; "Aptal çocuklar. Ne kongosu angutlar!" dedi ve kapattı.

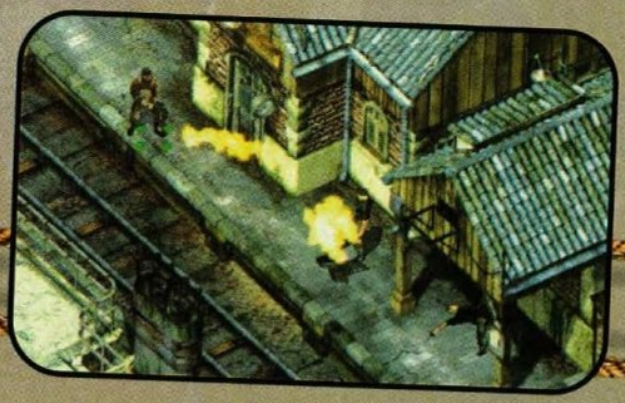
4 - Kendileriyle bir kez daha alay edilen grup ne yapacağını şaşırmıştı. Zil mutlu mutlu çaldı. Gelen bak postacıydı. Selam verdi, telefon faturalarını bıraktı ve gitti. MEG ayrıntıyı incelerken ilginç bir şey fark etti. Faturası gelen telefon ortada yoktu ve telefonun acı acı çaldığı saatlere denk gelen anlarda gözüken aramalar Kamer'in diğer telefonuna aitti... MEG bir anda anladı! İrem'i kaçıran kişi binanın dışına çıkmamıştı. Hemen durumu ekibe anlattı. Nişancı Polat çok sinirlendi, Bombacı Altuğ patladı, Balıkçı Hüseyin aniden akvaryumdaki lepistesi kaptığı gibi MEG'e koştu. Ama bunların hiç birine gerek yoktu. Komando MEG olayı tek başına halledecekti...

5 - Bıçağı, tabancası ve hamburgerini bir çantaya koyan Meg, kayıp telefonu devamlı çaldırmaya başladı. Her kata geldiğinde telefonu çaldırıyor ve sesini duymaya çalışıyordu. Ama telefon sürekli meşgul çalıyordu. Meg yılmayacaktı, karar değiştirdi. Madem ki aradığı telefon çalmıyordu o da çalmayan telefonu bulmalıydı. Apartmandaki bütün telefonları çaldırmaya başladı... Böyle saçma sapan bir taktik olamazdı. Çalar tabi ulan o telefonlar. Hayret birşey. Ama beklenmeyen oldu ve çelik kapı ardından bir klik sesi geldi. Aradığı telefon kapanmıştı. Derken tuşların yeniden çevrildiğini duydu. Hızla kapıya doğru yüklendi. İkinci tekmesinde kapıyı kırmıştı. Geliyorum, dayan İrem çığlıkları atarak içeriye daldı.

6 - K.A bayılmış vaziyetteydi. Bir an için İrem'in ağzını çözmüş ve İrem'de ona anlatmaya başlamıştı... Adamın bayıldığını görünce de, telefonla arkadaşlarını aramaya başlamıştı. Yani İrem. Allah müstahakını versin. İşte bu yüzden Kamer'in telefonları kesiliyor.

sönmeye başlıyor ve tam kırmızı olduğunda alarmlar çalıyor. Bu da işiniz bitti demek oluyor. Üçüncü farklılık yukarıda dediğim gibi karakterlerin 3 tane artmış olması. Commandos da var olan karakterler sabit, yeni gelenler ise 1 adet hırsız , 1 adet Rus müttefik köstebeği kadın, ve bir de köpek. İlk göze çarpan bu üçlünün fazla işe yaramayacağı yönünde oluyor ama oyunun içinde tam anlamıyla hayat kurtarıyorlar. Commandos 2 de göze çarpan bir diğer özellik ise haritanın rotate edilebiliyor (döndürülebiliyor) olması. Eğer esas harita bölümündeyseniz bu sistem köşeden köşeye doğru saat istikametinde çalışıyor. Esas haritada değil de bir binanın ya da kapalı herhangi bir yerin içindeyseniz de bu sistem 360 derece şeklinde işliyor. Bu da programcıların ayrıntılara daha fazla önem vermesini kolaylaştırmış. Bu nedenle dar bir alanda haritayı 360 derece çevirebildiğinizde alanı çok efektif kullanabiliyorsunuz. Oyunda benim en çok hoşuma giden yenilik de "w" tuşunu kullanarak bir kapıya ya da geçide tıkladığınızda, ekranın solunda oluşan ve içerisini tam ayrıntılarıyla baktığınız noktadan gösteren 3 boyutlu görüş tuşu. Düşünsenize girmek istediğiniz odanın kapısını hafifçe aralayıp içeri bakıyorsunuz ve içerde kaç kişinin ne yaptığını görüyorsunuz. Commandos 2 de görsel anlamda zamanın teknolisinden kaynaklanan bir getiri olduğundan bahsedeceğim biraz da. Programcılar aynı grafik dizayn sistemi üzerinde çeşitli oynamalar yaparak insan hareketlerini, su efektini, bina ve araç deformasyonlarını neredeyse hiç görmediğim kadar iyi hale getirmişler. Oyundaki zoom olayını kullandığımızda bile 1024*768 çözünürlükte pixel pixel gözüken adamımızın hareketleri pürüssüzlüğünü koruyor. Koşarken elini kolunu sallamasından tutun da heryerin karla kaplı olduğu bölümlerde dururken yaptığı hareketler ve hatta dalgıcın suya atlarkenki hareketleri tam anlamıyla göz kamaştırıcı. Oyunun ses teknolojisi de çok fazla olmasa da bir gelişmeye sahip. Commandos'ta adamlar sizi görünce ya "Alarm alarm!" diye bağırıyorlardı, ya da telaffuz edemediğim veya yazamadığım birşeyler diyorlardı. Artık kelime hazneleri biraz daha geniş düşmanlarla karşı karşıyayız. Oyunda kullanılabilir obje sayısının inventory eklenmesiyle doğru oranda artmış olması bir diğer ayrıntıdır. Silahlar, şarjörler, mühimmatlar, ilkyardım çantaları, patlayıcılar sayı bakımından bayağı artırılmış. Değinmeden geçemeyeceğim bir olay da ekranın sağ üs tarafındaki kullanılabilir harita, görüş alanı, kamera odaklama tuşlarının yanında oyunla ve görevlerle ilgili hem yazılı hem de görsel bilgilerin bulunduğu bir komando olma kılavuzu bulunması. Bu kılavuzun bir de özelliği var, seçtiğiniz görevle ilgili kitabın hemen solundaki kutucukta yer alan hedef işaretiyle adım adım ipuçları veriyor olması. Yani size görevde bilmemnereyi yoket diyorsa ve siz ne görselden, ne de yazılıdan birşey anlamadıysanız bu hedef işaretiyle haritada çıkan okları takip ederek muradınıza eriyorsunuz. Oyunda benim pek fazla hoşuma gitmeyen bir değişiklik daha var. Bu da

Abi, karın altına saklanmış komando, bulursan karın altında kıçı donan

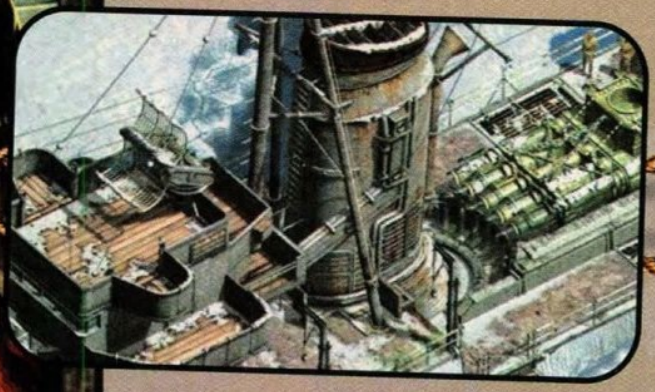


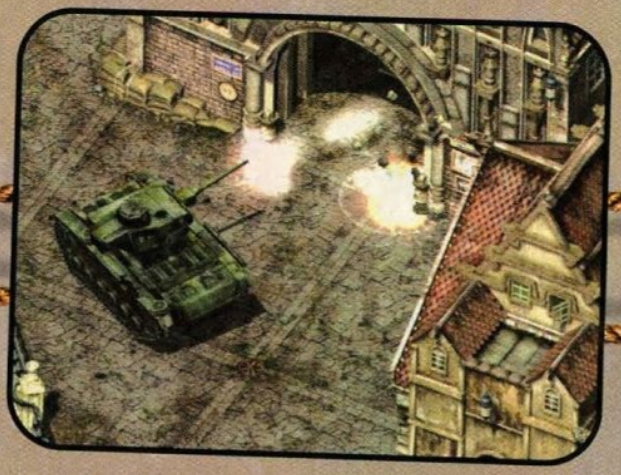
adamlarınızdan biri düşman tarafından fark edilip de yaylım ateşine tutulduktan sonra yere düştüğünde ölmüyor olması. Yani adamın inventory' sine girip ilkyardım çantası kullanarak onu eski haline getirebiliyoruz. Bu değişiklik hoşuma gitmediği için pek fazla kullanmamayı tercih ediyorum. Ama Commandos 2 deki bölümlerin uzunluğu sözkonusu olduğu için arasıra bunu kullanmamanın gerkliliği de tartışılmaz. Son olarak değinmek istediğim birkaç ufak ayrıntı daha kaldı. Bunlardan ilki, Commandos'un en can sıkıcı yanı olan görevler ilerledikçe zorluk seviyesinin düşman sayısı olarak size geri dönmesi Commandos 2 de biraz değişmiş. Yani oyunun 3. bölümünde inanılmaz kalabalık bir üsteyken, 4. bölümde apayrı sayısal olarak kolay bir bölüme geçiyorsunuz. 2. ayrıntımız, oyundaki düşman kardeşlerimizin yapay zeka konusunda biraz evrime uğramış olması. Adam sizi gördüğü anda en kolay zorluk seviyesinde bile bir anda işinizi bitirebiliyor. Ya da arkadaşını yerde gördüğü anda hemen bağırıp çağırmıyor ve gidip yanına nabzını yokluyor. Ölü olduğunu anlayınca da tabiiki yaygarayı basıyor. Bence böyle ufak şeyler oyunu güzel kılan ayrıntılar. Commandos 1 ve 2 arasındaki farklar yaklaşık olarak bunlardan ibaret. Artık 2. sertifikayı da almayı hak ettiniz. Buyrun.

3. Bina: Bütün Baş Harflerini Büyük Yazdığım Taktik Antrenman Sahası ve Commandos Spor Tesisleri

Bu bölümümüzde Commandos 2 oyununun tamamına hitap eden ve hiçbir bölümünde falso vermeyeceği garanti edilen taktiks eğitim sahasıdır. Hemen başlamak istiyorum. Oyunda birincil olarak sağda solda ayak altında fazla dolaşmadan yaşayabiliyoruz. Evet bir health sistemi var ama kimin nereden nezaman çıkacağı belli olmadığı için mecburen böyle paranoyak davranıyoruz. Eğer görev gereği gitmeniz gereken yer düşman görüş alanında biryerlerden geçiyorsa da sürünerek ve bakış süresinden maksimum yararlanarak geçmeye çalışıyoruz. Üzerinize mavi çizgi geldiğinde gözüne araba farı tutulmuş tavşan gibi kala kalmıyoruz ve birşey olmamış gibi yolumuza devam ediyoruz. Tabii mavi çizgi yolumuzun üzerinde kaybolmayacak durumdaysa acilen adamın baktığı yöne doğru gitmeye başlıyoruz. Mavi çizgi kaybolunca soluklanmadan yolumuza eski doğrultumuzda devam ediyoruz. Bu arada sevgili komando dostlarımızı 2' den fazla sayıda biryerden bir yere göndermiyoruz. Bunun sebebi de hesapta olmayan birşey olduğunda ve koşmaları gerektiğinde daha fazla ses çıkarıyor olmaları. Hemen kaldığım yerden devam edeyim. Oyunda tırmanma yetisi olan adamlarımıza iyi davranıyoruz ve bu yetilerini fırsat buldukça kullanıyoruz. Mesela hırsız ve yeşil bereli komando direklere tırmanıp tellerden biryere gidebiliyor. Tırmanırken ve inerken fark edilmediği sürece Hitler'in bile üzerinden geçebilirsiniz bu şekilde. Bunun yanında sevgili ajan kardeşimizin kıyafet zevkine dikkat etmeliyiz. Oyunda hırsız ve köstebek Rus Natasha (gerçekten adı bu :) hariç diğerleri yerden kıyafet giyebiliyorlar. Ancak sadece bunu efektif kullanabilen ajan var. Ve onun da bir seçicilik yapması gerekiyor. Ajan dostumuza eğer er kıyafeti giydirirseniz geriye kalan tüm üst rütbeliler onu anlıyorlar. Onbaşı kıyafeti giyince denkleri ver erler anlamıyor ama yüzbaşları anlıyor. Bu böyle uzayıp gidiyor. Ancak dikkatimi çeken birşey oldu, 3. bölümde tüm üssün generali olan bir tek adam var ve ben onun kıyafetini giydiğimde 100'lük askerler beni anladılar. Daha sonra anladım ki giymem gereken kıyafet orta karar birşey olmalı. Diğerlerinin de kıyafet konusu kanımca şundan kaynaklanıyor, hırsız zaten gizli bir şekilde sessizce iş görüyor. Onun üniformaya ihtiyacı yok. Natashanın ise zaten kendine ait bir üniforması var. Green Beret ise herhangi bir insan statüsünde vücuda sahip olmadığı için, geriye kalanlar da sırtlarında çantalar taşıdıklarından ve diğer sebeplerden kullanamıyorlar. Ama giyebilmeleri gerçekten hoş olmuş. Hah bir de köpek var ama o zaten hiçbirşey giymiyor. Kıyafet konusuna sanırım açıklık getirdim biraz. Bir de değinmem gereken makyaj konusu var. Bu sadece Natasha için geçerli. Az buçuk bizim ajan kardeşimizin olayı olan askerlerin dikkatini çekme işini diplerine sokulup da ilginç sesler çıkararak ve makyaj yaparak Natasha (sıkıldım bu isimden) da becerebiliyor. Hatta Commandos 2'de ajanlık o kadar ayağa düşmüş ki aynı işi Whiskey the köpek bile havlayarak yapabiliyor. Ama köpeği kullanabilmemiz için önce tüm karakterlerde bulunan düdüğü çalıp onu yanımıza çağırmalı ve belli bir mesafede durmalıyız. yoksa köpek olduğu için emirlere cevap vermiyor. Köpeğin bir de inventory'si olması yararlı olmuş kanımca. Diğer karakterlerden daha küçük ama kullanılabilir olması dolayısı ile bir yerden bir yere mühimmat transferinde adamlarınızı tehlikeye atmıyorsunuz. Whiskey kesinlikle askerler tarafından hırpalanmıyor. Hatta düşman köpekler bile onu hırpalamıyorlar. Dolayısı ile suyunu çıkarana dek kullanabiliriz onu. Oyunda shift tuşuna basarak kapıları, manivelaları vesaire işleyen basit makinaları aktive edebiliyoruz. Bunun haricinde öldürdüğümüz ya da bayılttığımız adamları sırtlayıp taşıyabiliyoruz veya ağzını yüzünü bağlayıp tamamen etkisiz hale getirebiliyoruz. Unutmayın bir adam bayılttığınız zaman belli bir süre sonra ayağa kalkıyor ve tehlikeli hale geri geliyor. Dolayısı ile ya öldürün ya da bağlayın derim nacizane ben. Commandos 2'de bir de ajanın iğneleme modu hala devam ediyor. Ancak bu sefer elinde var olan iyneyle adamın başını döndürüyor ve bir anlık şaşkınlıktan yararlanıp birşeyler yapabiliyorsunuz. Ajanın bir de "s" tuşu ile kullanılan Speak özelliği var. Bu da alt rütbeli adamlara gidip onları başka yere baktırabilirsiniz ve hatta kısa bir süre için onları başka bir yere gönderebilirsiniz demek oluyor. Bu sistemin gönderme kısmı sadece alt rütbede işliyor ama. üst rütbelilerin sadece kafasını başka yere çevirebiliyorsunuz. Evet komandoların bir de soğuktan donma ve havasızlıktan ölme durumları söz konusudur. Bunlardan soğuktan donma kısmı karlı görevlerde (haliyle) geçerli. Bu görevlerde eğer sandıklarda kürklü kıyafetlerden bulup giydirmezseniz sağ taraftaki mavi bar düşene kadar birşey olmuyor. Ama o bitince hasar almaya başlıyorsunuz. Havasızlıktan ölme konusuna gelince, adamlarınız yüzerken "b" tuşuna bastığınızda suyun dibine doğru iniyorlar. Böyle olunca da ekipmanları olmadığından bir süre sonra boğuluyorlar. Gene aynı mavi bar devrede tabiiki. Bu mavi bar bir de siz biryerler tırmandığınızda kırmızı bir hal alıyor. Sizin

yanında da Alman askeri nöbette, resmi asker espirisi yapabilirsin... - Hüseyin.





enerjinizi temsil eden bu kırmızılık dibe vurunca adamınız ellerini bırakıp düşmek zorunda kalıyor. Buna da dikkat edin derim. Şimdi de gelelim oyundaki silahlara. Commandos'tan da hatırlayacağınız neredeyse her adamımızın bir beylik tabancası vardı (hepsinin varmıydı yoksa?). Commandos 2 de de bu tabancaların yanında makineli tüfek, uzun namlulu tüfek ve keskin nişancı tüfeği gibi klasiklerin yanında bazooka ve alev makinesi gibi birkaç eğlenceli silah daha var. Alev makinesi oldukça güzel yapılmış. Mermi yerine bir sayaç koymuşlar. Yanılmıyorsam 500 den başlıyor. Ve siz ufak mouse darbeleriyle bile bir adamı yakabiliyorsunuz. Bu silahın eksi tarafı ise yaktığınız adamdan mühimmat alamıyor olmanız ve yaktığınız adamın bir süre bağıra çağıra koşturması. Bu direkt olarak düşmanları ayağa kaldırıyor. Gelelim kısa namlulu makineli tüfeğe. Bu silah da yakın mesafeden dur durak tanımıyor ancak menzili bayağı düşük. Maksimum 150 mermi alabiliyor ve bununla 15 adamı rahatlıkla indirebiliyorsunuz. Kalabalık hedeflerde çok etkili. Uzun namlulu piyade tüfeğinin de menzili uzun, ateş süresi yüksek ve mermisi az. Ama benim daha çoğunlukla kullandığım bir silah. Uzaklardan biryerlerden (çok değil tabiiki) tek mermiyle işini bitiriyorsunuz düşmanın. Devriyeler görüp yanına koştuğunda da onları da merminiz el verdiği sürece harcayabiliyorsunuz. Bazooka ise biraz kullanışsız gibi geldi bana. Neredeyse el bombası mesafesine atıyorsunuz ve gene neredeyse el bombası kadar bir etkiye sahip. Bunun yanında ilk aldığınızda sadece 2 mermiye sahip olması da sinirimi bozdu açıkçası. Bazookayı ve alev makinesini sadece Inferno lakaplı canlı bomba kardeşimiz kullanabiliyor. Bazen düşünüyorum da oyundaki en ağır ama en etkili yokedici Inferno sanırım. Neyse. Silah olarak kullandığımız bir de bıçak var ki bu benim favorim. Evet adama yaklaşmamız gerekiyor ama en sessiz ve temiz silah bıçak. Adama yaklaşma konusunda tereddüt içindeyseniz bulduğunuz ya da Green Beret'te olan bıçağı-bıçakları dalgıç komando'ya vermenizi tavsiye ederim. Dalgıç komando (şirin baba der gibi oluyor :), bıçağı uzak mesafeden kullanabilen bir şahıs olması dolayısı ile etkili. Yani siz Green ile gidip bıçağı sokup cesedi sırtlayıp geri dönene kadar dalgıç elinde 2 bıçak olması ihtimalinde seri katil (o ne be) olabiliyor. Zaten oldum olası denizi sevmişimdir. Oyunda harita kullanımıyla yukarıda değinmem gereken ama açıkçası unuttuğum birşey var. Haritada var olan duvarların tam dibine işaretlediğinizde adamınızı duvarın yanına kadar yaklaşıp duvara sırtını veriyor ve kollarıyla ayaklarını yanlara doğru açarak iyice siniyor. Bu da kullanılması gereken birşey. Oyunda şimdiye kadar kullanmadığım bir tek şişe atarak kafa yarma ve adam bayıltma kaldı. Yok hakikatten var bu oyunda dalga geçmiyorum. Ama bana biraz kadın işi gibi geliyor. Bir de bu şişe atmanın sigara pakedi atma versiyonu var. Bu can acıtmaya değil de direkt olarak dikkat dağıtmaya yönelik bir davranış. Kullanışlı değil ama. O kadar ajanınız, Natasha'nız, köpeğiniz varken neden sigara pakedi kullanasınız ki? Bir cevap bulursanız bana mail atın bir zahmet. Şimdi sırada son perde olan brifing var. Ondan sonra göreve çıkacaksınız. Dur durak tanımadan vatan hasretiyle ve yüzünüzün akıyla geri döneceksiniz. Ne? Hepinizin vatanı farklı mı? Biriniz Fransız biriniz İrlandalı mı? Hmmm... Anladım. Olsun hepimiz kardeş değilmiyiz? Neyse (istifra poşetleri koltukların altındadır).

4. Bina : Brifing Odası (Son Talimat Odası)

Evet burada tahmin edebileceğiniz gibi ve hatta buna gerek bile kalmadan (yukarıda söylediğimden) ilk birkaç bölümün son talimatlarını alacaksınız benden. İlk olarak oyunun 2 aşamalı training kısmının 2. aşamasından bahsetmek istiyorum. Birinci aşama bunca yazının sonunda size sabah cimnastiği gibi gelecektir dolayısı ile adını bile anmıyorum. Evet gelelim 2. aşamaya. Bu göreve Green Beret, Inferno (patlangaç) ve bir de Tread takma isimli tuzak uzmanıyla başlıyorsunuz. Bölümün başındaki demodan da anlaşıldığı kadarıyla bir grup müttefik askeriyle bir grup Alman holigan tartışma halindeler. Daha doğrusu iyiden iyiye savaşıyorlar. Birincil görevimiz bu askerlerin yardımına yetişmek ve daha sonra heritada yegane bulunan ufacık eve girip telsizle haber vermek. Bunu yapmak için önclikle dibimizde bulunan adamları tarzınıza uygun bir biçimde ortadan kaldırmanız lazım. Önünüzde birkaç seçenek var. Bunlardan birincisi tuzak erbabıyla stratejik birkaç yere tuzaklar yerleştirip daha sonra da Green'in ses çıkaran zımbırtısıyla dikkatleri tuzakların yakınına çekerek düşmanı etkisiz hale getirmek. İkinci metod ise bir yandan Green'in bıçağıyla düşmanları ipe dizerken bir yandan da geriye kalan dostlarımızla silahlı destek vermek. Ama baştan söyleyeyim bu biraz daha zor. Üçüncü seçenek de tuzak ve gerilla taktikleri uzmanının (her cümlede adam birşeyde daha uzman oluyor :) molotof kokteylini önünüzdeki ilk adamın kafasında kırıp,kargaşadan yararlanarak silahla koşuşturan adamları temizlemek. Gene baştan diyeyeim bu en zoru. Yakındaki adamların işleri bittikten sonra mantıklı olan bence haritanın solundan sandığın ordan mühimmat toplayarak devam etmenizdir. Müttefik askerlerin korunaklı alanına girdikten sonra da cepheden evi görebilecek bir harita ayarı yapıp, evin size göre sağından dolaşıp soluna geçip oradakileri yok ettikten sonra evin içine son harekatı düzenlemektir. Bu görevin training olmasından dolayı devamını anlatacağım. İstemeyenler okumasınlar. Görev gereği telsizi kullandığınızda size karargahtan yaklaşmakta olan bir grup askerin olduğunu ve bir de tankın olduğunu söylüyorlar. Orada kalın ve hepsini yokedin diyorlar. Bunun üzerine yapmanız gereken ilk şey yaralı bereli müttefik askerlerini güvenilir bir yere toplamanız olmalıdır. Bu konuda da güvenebileceğiniz yerlerin başında göreve başladığınız mekan var. Bu mekanın da en güvenilir noktası ekranın en altındaki koyu yeşil kısımdır. Askerlerinizi buraya yerleştirdikten sonra hepsini yatırıp yüzlerini de yola çevirin. Ha unutmadan söyleyeyim, bunları yaparken bir zaman sınırlamanız yok. Ekranın sağ altındaki adam kafasının ve tuşların solundaki beyaz simgeye bastığınızda düşmanlar 15-20 saniye içinde gelecekler. Acele işe şeytan karışır. Şeytan doldurur. Neyse. Dediğim şeyi yaptıktan sonra yapmanız gereken de haritada bulduğunuz patlayıcıları ve mayınları yolun biryerine yerleştirmenizdir. Bunu da yaptıktan sonra beyaz simgeye basıp bekleyebilirsiniz. Bol bol da save edin ki işiniz sağlam olsun derim. Zaten bir kez başarısız olursanız anlattıklarımı değiştirerek uygulayarak sizin için doğru olanı bulabilirsiniz. Gelelim training'lerden sonraki ilk düzgün görevimiz olan Night Of The Wolves görevine.

Bu göreve en başta sadece hırsız arsız arkadaşımız ile başlıyorsunuz. Ben bu adama bir türlü komando demek istemiyorum nedense. Hırsız işte. Evet koskocaman bir Nazi limanının hafif açıklarında ve mayınlardan 10 metre uzakta bir sürat teknesinin içinde başladığımız görevimizde öncelikli amaçlarımız, içerde bulunan ve yardım kitabında da yeri gösterilen yaralı müttefik dostumuza ulaşmak, köstebek kadın Natasha ile temasa (!) geçmek

HANDGUN
Türkçe karşılığı el tabancası. Başka uzuvlarıyla silah kullanabilen canlı türleri henüz galaksilerini terketmediğinden dünya gezegeninde birkaç zaman daha kullanılabilir bir silah kanaatimce. Bir de bazı

kesimlerde kıyafet tamamlayıcı aksesuar niyetine kullanılıyor.

SNIPER RIFLE
Keskin nişancı tüfeği diye Türkçeye çevrilmiş olan bu silahın yeni modellerinde kullanılan güvenlik sistemi de şöyle, kullanıcı görevi unutup da silahın dürbünüyle apartman pencerelerine zoom yaparsa tüfek ona

sesli ikazda bulunuyor. Türkçe hariç 72 dilde küfür edebiliyor.

MINES
Yıllar önce çılgın apartman görevlilerinin apartman bahçesine dadanan çocuklar için ya da otoparka dadanan yabancı araçlar için geliştirdiği bir sistemdir mayın. Bir de patladığı için özellikle Bleda gibi meraklı

insanların başına gelebilecek en iyi şeydir. Üzerine bas-mayın.

BAZOOKA
"Roketatar" diye paldır küldür telaffuz edilen bu silah, bazı memleketlerde uzay mekiklerinin üzerine takılırken, bazılarında da köy düğünlerinde sağa sola sıkmak amacıyla kullanılmaktadır. Görüldüğü gibi

bu silahın da kullanıcı yelpazesi oldukça geniş sayılabilir.

KNIFE
Onu ilk önce Rambo'nun bacağında tanıdık. Sonra Delta Force'da 3 puan almak için rakibimizin gırtlağını keserken kullandık. Şimdilerde ise emekliliğini isteyip Anadolu'da bir mezbahada koyunların derisini yüzüyor (Kurban bayramları çok zorlanıyormuş).

ve bir de Nazilerin kullandığı şifreleri dekode eden Enigma isimli aleti kumandanın odasından yürütmek. İlk başta yapmanız gereken yaralı müttefiğin yanına ulaşmak ve onunla biraz sohbet edip duygusal bir biçimde ölümünü izlemek. Bu arada köpeğe de dikkat etmek. Çünkü köpek Commandos 2 de eklenen o 3 karakterden köpek olanı. Yani Whiskey. Adamcağız öldükten sonra köpeği hırsıza emanet ediyor. Ve diyorki "ona iyi bak, ona dikkat et birşey olmasın". Bunun üzerine ben de gözüm gibi baktım ama yukarıda da dediğim gibi köpeğe zaten kimse birşey yapmıyor. Hem zaten bunun görevle bir alakası yok. İkincil göreviniz olan Natasha ile temas konsunda siz köpeğin inanılmaz yardımı dokunacak. Şöyle ki, haritaya denizden bakıldığında yaralı adamla konuştuğunuz kulübenin hemen sağında, önünde 2 adamın konuştuğu büyük hangarda Natasha. İçerisi de oldukça kalabalık olduğu için köpeği birazcık kurcalayıp öğrenmelisiniz. Mesela köpeği havlatmadan önce dikkatini çekiceğiniz adamın/adamların sizi göremeyecek bir istikametine göndermeniz lazım. Böylelikle adamlar size sırtını dönecektir. Ve Whiskey havladığında ona dönüp sizi görmeyecektir. Köpekle dışarıdaki işiniz bitince hemen içeri sokmanız lazım. Yoksa içerde dolaşan adamların akşam yemeği olursunuz (ne?). İte kaka Natasha'nın yanına geldikten sonra da o size yeni havadisleri verecektir. Bu havadisleri doğru değerlendirip kumandanın odasından aleti yürüttükten sonra hırsız kardeşimiz bir ranzanın altında sabahı getirecek ve siz bir sonraki bölüme geçeceksiniz. Oyunun görev sistemi bir garip geldi bana. Siz her görev bitti sandığınızda karargah size bir sipariş daha veriyor "hazır oradayken.." gibi birşeyler diyorlar. Bu biraz monoton geldi bana ama yine de göz ardı edilir. Daha sonraki bölüm bayağı uzun bir bölüm. Size sadece kısaca ne yapılacağından bahsedeyim. Ajan, bombacı ve dalgıç geliyor. Hırsız hala ranza altında. Köpek de onun yanında. Amacımız gene aynı yerde bulunan tutsak denizaltı tayfası ve kaptanını kurtararak kaçmak. Ama dediğim gibi karargah habire birşeyler istiyor. Dolayısı ile o bölümden çıkmak bir türlü nasip olmuyor. Hatta şöyle de bir ayrıntı vereyim, denizaltıyla görevi bitirip uzaklaştığımda -görev gereği- benzin istasyonunu, 2 uçaksavarı, bir de içinde torpidolar bulunan bir hangarı havaya uçurmuştum. Atladığım bir nokta var. Bu görevin biryerlerinde bir telsiz kullanarak Green Beret'i aranıza katıyorsunuz. İyice cümbüş oluyor ortalık. Neyse Bundan bir sonraki bölümde neler olduğu ise size sürpriz olsunartık. Bu yazı bir tam çözüm olmadığı için kurallara uymalıyım. Ama şunu söyleyebilirim, asıl eğlence bu görevden sonra başlıyor.

Evet sevgili arkadaşlar Binbaşı Bleda eşliğindeki Commandos akademisi ve tesislerini gezmiş bulunmaktasınız. Öyle ilginç bir akademik sistemleri varki bu komandoların, siz gezerken elinize birkaç tane de sertifika tutuşturuyorlar. Yani şu anda gezdiğiniz bu 4 binadan tam 4 tane sertifika almış durumdasınız. Bunları oyun içinde kullanmanız dileğiyle artık. Commandos 2 birincisinden birkaç kat daha üstün bir başarıyla geldi piyasalara diye düşünüyorum. Grafikler, sesler, animasyonlar, programcıların bile rüyalarını süsleyecek türden. Bu kadar kaliteli birşey olmasını açıkçası ben beklemiyordum. Oyunun artılarını yukarıda da farkettiğiniz üzere saya saya bitiremedim. Şu anda sağlıklı düşünebilsem daha birkaç tane daha çıkar ama saat sabah 05:46 olduğu için aklıma gelmiyor. Oyunda eksi taraflar nelerdir derseniz, gözüme çarpan bir ölüp dirilme olayı var (ilkyardım çantasının öldükten sonra kullanılması gibi birşey), bir de oyundaki harita evirip çevirme olayının esas haritada sadece köşeden köşeye, içerideyken de 360 derece olması. Yani esas haritada da 360 derece olmalıydı diye düşünüyorum. Bunun yanında konuşmalara gene pek bir değişiklik getirmemişler. Birkaç kelime daha ekleyip işin içinden çıkmışlar. Son bahsetmek istediğim eksi yön de görev sisteminin garipliği. Görevler bir türlü bitmek tükenmek bilmiyor. Ama bu Commandos 1'deki gibi zor görev-çok adam ilişkisine yakın bile değil en azından. Bu konuda takdiri hakediyor programlar. Oyunla ilgili söylemek istediklerim bunlardır. Şimdi oyundan bağımsız söylemek istediklerime gelelim. Ben bu yazıyı nasıl bitirmeliyim acaba diye düşünürken ne buldum biliyormusunuz? Diğer yazarların bazıları (Emrecan..Naber?) yazılarını aynı şekilde bitirerek tarz yaptıklarını zannediyorlar. Bu tarz falan değil dostlar yemeyin beni. Bir tanesi habire trens mrens birşeyler diyor insanların kanına giriyor. Bununla da yetinmiyor öyle İngilizce şarkı sözleri yazıyor yazının sonunda. Daha bitmedi. Her yazının sonunda kulaklığını çıkarıyor. Napıyorsun evladım? Neden 7/24 kulaklık takıyorsun? Bunun bir getirisi varmıdır? Ben söyleyeyim istersen yoktur. Habire temcit pilavı gibi aynı şeyleri yazdığına göre yoktur yani. Çok üstüne gitmeyeyim senin en iyisi. Bu şarkıyı da sana armağan ediyorum. Bu arada iyi yaşayın sevgili okuyucular. Kulaklıla yatacağım.

"Sağ elimde beş parmak, sol elimde beş parmak....
.....Sen de istersen say bak say bak sayy bakk"

Commandos 2

Uzun bir bekleyişin ardından Commandos 2 nihayet karşımızda. Tam dergiyi teslim etme zamanımızda elimize ulaşan oyunu geç kalma pahasına da olsa tanıttık. İyiki de tanıtmışız. Oyun çok güzel.

FİRMA: Eidos Interactive
TÜR: Team Based Strategy
SİSTEM: Windows 9x/Me, Pentium II 300, 32 Mb Ram, 2 Gb Hdd

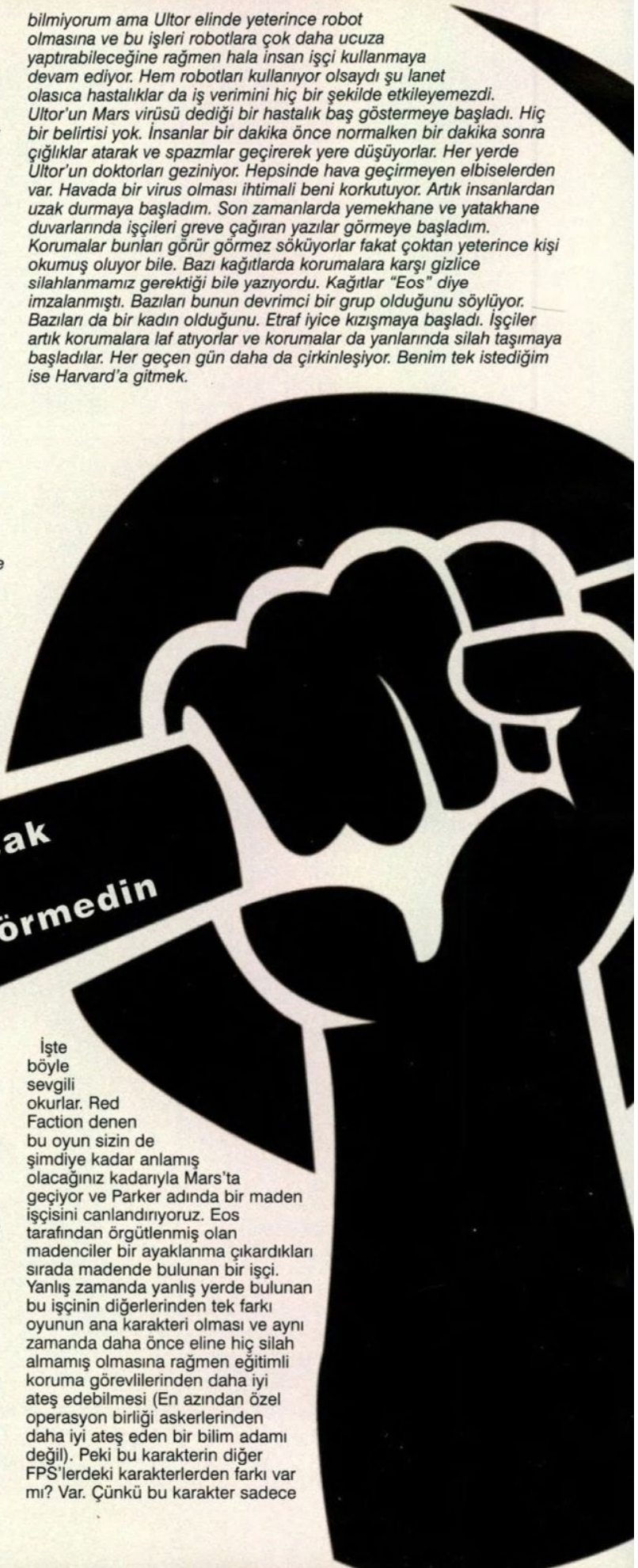
% 96

- Polat abi ben bu yazıyı mail atamıyorum. Icq'dan gönderemiyorum. Ben sana telefon açıp tek tek söylesem sen not alıp sonra yazar mısın? (Evren)

RED FA

"Bu oyun FPS'lerin kralı olacak söylemedi demeyin" -Polat

"Ama abi sen daha oyunu görmedin ki? -Bleda



Bu kadar salak olduğuma inanamıyorum. "Mars'ta yeni bir dünya kurulmasına yardımcı olun." Bu saçmalığa nasıl inandım. Tüm büyük şirketler gibi Ultor da yalanlar üzerine yürütülüyormuş. İnsanların nasıl oluyor da bu şirketlerde çalışmak için gönüllü olduğunu bilmiyorum ama benim buraya gelmem tamamen bir rastlantı sonucu idi.

Her zaman diğer insanlardan üstün olduğumu düşünmüştüm. Hayatıma da öyle başladığıma inanıyorum. Anne ve babam, Dr. Parker ve Dr. Parker, hayatımı tamamıyla planlamışlardı. Özel okullar, özel dersler, piyano ve eskrim dersleri, yüksek fiyatlar ödenerek tutulan diksiyon hocaları, akademi. Beni bir sürü dönüşü ve sapağı fakat tek bir çıkışı olan o küçük labirentlerinde istedikleri yöne kosturuyorlardı. Onların düşündüğünden farklı olarak benim istediğimin "peynir" olmadığını bilemezlerdi tabiki.

Buna artık dayanamıyordum. Artık kendi istediğimle, onların bana öğrettiği, istemem gerekeni ayırt edememeye başlamıştım. Harvard'dan okula kabul mektubu geldiğinde bunu hiç önemsememişlerdi sadece labirentte doğru dönülmüş bir kavşak olarak algılamışlardı. Artık onların programına uymayan birşeyler yapmam gerekiyordu. Onlara bir kobay değil bir insan olduğumu kanıtlamalıydım. Kabul mektubunu yırttım ve aracıma atlayıp gezinmeye başladım. Sanki beynim otomatikleşmişti. Ben daha nerde olduğumu anlayamadan Mars'taki maden arama çalışmaları için gönüllü olmuştum. Beni alıp bir uzay gemisindeki çalışmayan bir uyku kapsülüne bindirdiklerinde bile hala çeşitli şüphelerim vardı. Gemi ağzına kadar madenci doluydu ve çoğunun suratında korku vardı. Gemi dış uzaya çıktığında ve yer çekimi tamamen yok olduğunda ben de kendimi boşluğa bıraktım ve odanın kapısına doğru gitmeye başladım. Tek amacım gemiyi gezmekti fakat daha kapıyı açar açmaz kapı aralığından zar zor geçebilecek kadar iri cüsseli biri bana eğer hemen yerime dönmezsem Mars'a hiç gidemeyeceğimden bahsetti ve kapıyı suratıma kapadı ve kilitledi. İniş sırasında bir kaç kayıp verdik. Aracın iniş takımlarından sağdaki kırıldı ve aracın alt katındaki uyku kapsüllerinde kalan bir kaç zavallının parçalanmasına neden oldu. Cesetler ve hala can çekişenler acilen toplandı ve yakıldı. İnsan hayatının bu kadar ucuz olduğu bir yer daha görmemiştim. Tam anlamıyla dilim tutulmuştu. Hemen gemiden çıkartıldık ve hangar gibi bir yere getirildik. Bize soyunmamız söylendi. Tam bu sırada yerdeki küçük delikleri farkettim. Ve tam "Bunlar da ne işe yarıyor acaba?" diye düşünürken tavandan aşağıya üzerimize bir kimyasal sıkılmaya başlandı ve nefes almamamız söylendi. 1 - 1,5 dakika nefesimi tuttum. Bu kadar dayanamayıp nefes alma gafletinde bulunanlar ağızlarından kan ve tükürük boşalarak yere düştüler. Daha sonra üzerimize basınçlı su sıkıldı ve o kimyasaldan kurtulduk. Dezenfekte edildikten sonra bize üniformalarımız verildi. Benimki bana uymadı. Kimseninki uymadı. İçimizden biri başka bir beden almak için gitti ve geri dönmedi. Aramızda değiş tokuş yaparak en iyi bedeni bulmaya çalıştık.

Yatakhaneler ise tam bir kabustu. Karanlık bir odada dar karyolalar vardı. Yerler çöp, duvarlar grafiti kaynıyordu. Her tarafta uymamız gereken kuralları anlatan posterler asılıydı. Tam bu kadar kişinin burada kalamayacağını düşünürken her yatakta iki kişinin uyuyacağını öğrendik. 8 saatlik devirler halinde çalışacaktık ve biri çalışırken diğeri uyuyacaktı. Çok kötü bir sistem gibi geliyor ama insan zamanla alışıyor. Uyuşturucular heryerde. Burada bir ay geçirdikten sonra biraz da olsa "uçmak" herkesin istediği şey oluyor. Fakat "uçmak" bana göre değil, ben her zaman kendimi kontrol etmeyi istemişimdir. Benimle birlikte buraya gelenlerin neredeyse hepsinin beyinleri şu anda yarı ölü durumda. Ultor'un da bu işte parmağı olmadığını söylemek gülünç olur. Zombi işçiler daha az şikayet ettiğine göre Ultor'un içeriye uyuşturucu soktuğunu düşünmeye başlıyorum. Burada çalışmanın tek güzel yanı sizi o kokuşmuş yatakhanelerden uzak tutuyor olması. Oksijen giysilerinin içi cehennem gibi oluyor ve biz bunun içinde 8 saat geçiriyoruz. İşin bir diğer güzel kısmı ise her giysiyi 3 kişinin paylaşıyor olması. Yani biri giysiyi aldı mı içi sıcak, terli ve yapış yapış oluyor. Hatta geri verirken daha bile kötüleşiyor. Neden bilmiyorum ama Ultor elinde yeterince robot olmasına ve bu işleri robotlara çok daha ucuza yaptırabileceğine rağmen hala insan işçi kullanmaya devam ediyor. Hem robotları kullanıyor olsaydı şu lanet olasıca hastalıklar da iş verimini hiç bir şekilde etkileyemezdi. Ultor'un Mars virüsü dediği bir hastalık baş göstermeye başladı. Hiç bir belirtisi yok. İnsanlar bir dakika önce normalken bir dakika sonra çığlıklar atarak ve spazmlar geçirerek yere düşüyorlar. Her yerde Ultor'un doktorları geziniyor. Hepsinde hava geçirmeyen elbiselerden var. Havada bir virus olması ihtimali beni korkutuyor. Artık insanlardan uzak durmaya başladım. Son zamanlarda yemekhane ve yatakhane duvarlarında işçileri greve çağıran yazılar görmeye başladım. Korumalar bunları görür görmez söküyorlar fakat çoktan yeterince kişi okumuş oluyor bile. Bazı kağıtlarda korumalara karşı gizlice silahlanmamız gerektiği bile yazıyordu. Kağıtlar "Eos" diye imzalanmıştı. Bazıları bunun devrimci bir grup olduğunu söylüyor. Bazıları da bir kadın olduğunu. Etraf iyice kızışmaya başladı. İşçiler artık korumalara laf atıyorlar ve korumalar da yanlarında silah taşımaya başladılar. Her geçen gün daha da çirkinleşiyor. Benim tek istediğim ise Harvard'a gitmek.

İşte böyle sevgili okurlar. Red Faction denen bu oyun sizin de şimdiye kadar anlamış olacağınız kadarıyla Mars'ta geçiyor ve Parker adında bir maden işçisini canlandırıyoruz. Eos tarafından örgütlenmiş olan madenciler bir ayaklanma çıkardıkları sırada madende bulunan bir işçi. Yanlış zamanda yanlış yerde bulunan bu işçinin diğerlerinden tek farkı oyunun ana karakteri olması ve aynı zamanda daha önce eline hiç silah almamış olmasına rağmen eğitimli koruma görevlilerinden daha iyi ateş edebilmesi (En azından özel operasyon birliği askerlerinden daha iyi ateş eden bir bilim adamı değil). Peki bu karakterin diğer FPS'lerdeki karakterlerden farkı var mı? Var. Çünkü bu karakter sadece

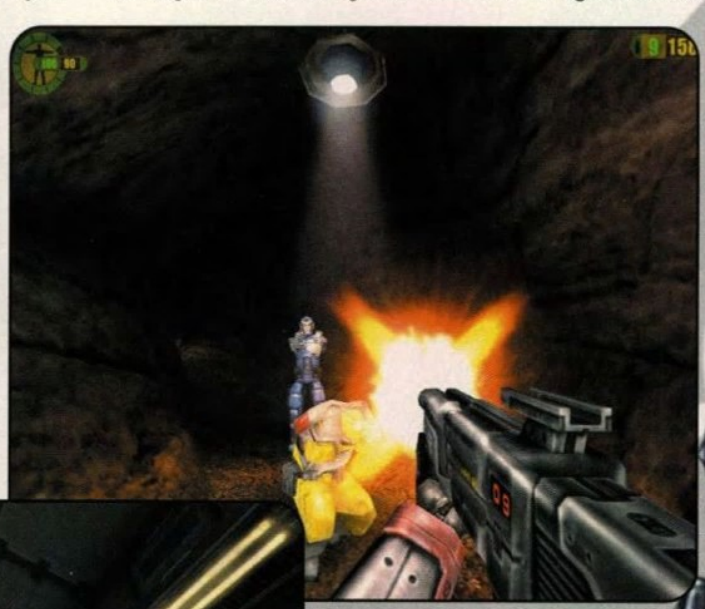
ACTION

Bleda HACIALiHAFIZOĞLU
bleda@kamernet.com

bir işçi; ne özel eğitim almış bir paralı asker, ne kendini kadınları uzaylılardan korumaya adamış bir kas yığını, ne de karanlığın şeytani güçlerinin peşinde bir avcı. O bir maden işçisi. Tamam anladık karakteri farklı peki oyunun diğer FPS'lerden bir farkı var mı? Yok olur mu hiç? En başta süper senaryosu var. İnsan oynarken hafif bir Half-life havası seziyor. Ayrıca bir sürü silahı var. Yapımcılar gene bir yığın yeni programlama stili bulmuşlar ve ayrıca bu seferki oyunumuzda araçlar da var. Hem de süs olsun diye koyulmamışlar. Hayır şahsen ben oyunu ilk oynadığımda kazma makinasını süs sanmıştım fakat sonra üzerine çıkmaya çalışırken içine girip kullanınca dumur yaşadım. Oyunumuzun şu andaki en büyük özelliği maksimize edilmiş etkileşim. Patlayıcılarla duvarları patlatabiliyor olmamız şimdiye kadar hiçbir FPSde olmayan bir özellik. Geo. Mod. adı verilen bir teknoloji sayesinde yaratılan bu özelliğimizi daha sonra çeşitli örneklerle açıklayacağım.

Gelin ilk önce oyunun grafiklerine bir göz atalım. Red Faction'a bakmak bile heyecan verici diyebilirim. Renk paleti ve kaplamalar çok akıllıca kullanılmış. Etraf ne bir quake misali karanlık ve de bir Half-life misali pastel. Volition bu oyunu yaparken grafiklerde gerçekten iyi bir iş çıkarmış. Oyun içinde ilerlerken etrafta birbirinden farklı bir sürü poster veya tabela da görebiliyoruz. Bazılarının üzeri çizilmiş bazılarında da "Ultor sucks" gibi şeyler yazıyor. Aynı zamanda kırılan camlar da bayağı gerçekçi olmuş. Herhangi bir oyunda cama ateş ettiğinizi düşünün. Ya cama hiç birşey olmaz, ya camın üzerinde bir mermi kaplaması belirir, ya da cam kocaman 3-5 tane üçgen parçaya kırılır. Büyük ihtimalle de yere düştükten bir kaç saniye sonra yok olur. Red Faction'da ise işler böyle yürümüyor. Ateş ettiğiniz camda önce bir delik açılıyor daha sonra çatlaklar oluşuyor ve cam (oyundaki tüm camlar havalı cam) en sonunda patlayıp binlerce parçaya ayrılıyor ve yere düşüyor. Ayrıca yerde de kalıyor. Ayrıca patlamalar ve dumanlar da çok iyi yapılmış hatta duman ve gazlar gerçekte olması gerektiği gibi hareket ediyorlar. Tabi ki herşey güllük gülistanlık değil. Oyunun grafikleri herhangi bir q3 motorlu oyunun (Alice, Wolfenstein) grafiklerinin yanından bile geçemiyor. Ayrıca bir kaç tane çok kötü, belki de gözden kaçmış ve düzeltilmesi unutulmuş bir kaç hata bile olabilir bunlar. Örnek vermek gerekirse suya atladığımızda sudan damlalar fışkıracağına ince uzun üçgenler çıkıyor. Ben bunu oyunun demosunda da farketmiştim fakat düzeltirler diye umursamamıştım. Orijinal oyunda da karşımıza böyle bir şey çıkması utanç verici bence. Ayrıca bardak, şişe gibi objelere ateş ettiğimizde kırılacaklarına yok oluyorlar. Sanırım en son Sin'den beri böyle bir şeyle karşılaşmadım ben. Bu da ya kırılma efektini yapmayı unutmalarından ya da kolaya kaçmış olmalarında kaynaklanıyor. Ayrıca bir başka küçük hata olarak da ateş edip "yok ettiğimiz" ampullerin yok olduktan sonra bile ışık saçmaya devam etmesini söylemek istiyorum. Fakat tüm bu negatif özellikleri oyunun grafik motorunun asıl güzelliği yanında anlık hayal kırıklıkları olmaktan öteye gidemiyor.

Oyundaki sesler ise idare eder seviyede. Silahların ses efektleri oldukça gerçekçi olmuş. Mesela pompalı tüfeğin ikili atış modunu kullanırken çıkan ses heybetli bir patlama iken otomatik modunu kullanırken ardarda küçük patlama sesleri çıkıyor. Tabancanıza susturucu takınca bile çıkan sesin pek de sessiz olmamasını ise 12mm olmasına bağlıyoruz ki 12mmlik bir tabancanın gürültüsü de göz ardı edilemeyecek ölçüdedir. Silah seslerinde bulduğum tek sorun roket atarın foton torpidosu gibi ses çıkartması. "O kadar da olacak artık" dediğinizi duyar gibiyim çünkü ben diyorum. Sonuçta yıl bilmem kaç olmuş adamlar belki de o şekilde ses çıkartan bir roket atar yapmışlardır. Konuşmalar ise bir garip. Şahsen ben adamlar söylemeleri istenenler listesinden rastgele şeyler mi söylüyorlar yoksa gerçekten de durumlarına uygun şeyler mi söylüyorlar pek anlamadım. Mesela bir korumanın suratıma ateş ederken "Ölmeyi hak etmiyorum!" diye bağırması çok saçma fakat şarjör değiştirmek için kaçarken aynı şekilde bağırması oldukça mantıklı veya bir doktorun "Ben senin tarafındayım." diyip siz arkanızı döner dönmez alarma asılmasıda oldukça saçma. Herneyse her iki şekilde de adamın ne dediği o kadar da önemli değil çünkü ne derse desin size saldırmaya devam edecektir. Adamların bu şekilde bağırışması oyuna biraz daha heyecan ve gerçekçilik katıyor. İşin güzel yanı ise seslendirmeler oldukça iyi yapılmış ve adamların üzerinde bir İtalyan filmine yapılmış Almanca dublaj gibi durmuyor. Seslerin uzaklığa göre azalması ve güzçsüzleşmesi ise bu oyuna yansımış durumda. Bu da oyunun bir kaç hoparlörlü sistemlerde kulağa gerçekten hoş gelmesini sağlıyor. Oyundaki müzik de en az sesler kadar iyi düşünülmüş ve oturtulmuş durumda. Oyundaki müzikler aynı Half-life'da olduğu gibi önemli birşey olunca veya siz ateşli bir çatışmaya girişince "gaz verme amaçlı" devreye giriyor. Genel olarak oyun hakim olan teknolojik ortamdan dolayı olsa gerek müzikleri de teknolojik yapmışlar. Technomsu parçalar ile birlikte oynayacaksınız bu oyunu yani



(Tabiki benim yaptığım gibi müziği kapatmazsanız. Herzaman müziğin gerçekçiliği öldürdüğünü düşünmüşümdür.).

Gelelim oyunun kendisine yani oynanabilirliğe. Dediğim gibi oyunun pazarlanırkenki en büyük kozu Geo. Mod. (Geometric Modification) denilen yeni teknoloji. Peki bu teknoloji ne yapıyor? Bu teknoloji kısaca duvarlarda delikler açmanızı sağlıyor. Peki bunu nasıl yapıyor? Bunu şöyle yapıyor. Elinizdeki silaha bir hasar numarası veriliyor. Aynı şekilde duvara da bir hasar numarası veriliyor. Elinizdeki silahın numarası ile ile duvarın numarası arasındaki fark daha önce belirlenmiş çaptaki bir küreyi temasın olduğu yere yerleştiriyor ve bu kürenin içinde bulunduğu alan duvardan kopmuş sayılıyor. Bunu daha da gerçekçi kılabilmek için duvarlara kırılganlık katsayıları atanıyor. Bu kırılganlık katsayıları sayesinde duvardan kırılan parca bir küre şeklinde değil de çarpuk çurpuk bir parça oluyor. Goe. Mod. sayesinde başıma gelen bir olayı anlatmak istiyorum hemen. Küçük bir odada elimde roket atar ile irice bir robota ateş ediyordum. Tabiki o da bana ateş ediyordu. Iska geçen roketler duvarlarda patlıyordu. Ben robotu safdışı bıraktıktan sonra önümdeki kapıyı açmak için yukarıdaki kontrol paneline doğru merdivenden çıkmaya başladım. Fakat ne göreyim. Merdivenlerin ucunda bulunması gereken platform yok. Roket atışı ile tamamen yok olmuş. Ben de zavallı robotu bir daha yok etmek zorunda kaldım ama bu sefer daha dikkatli oldum. Aynı zamanda oyunda neredeyse tüm fizik kurallarına sadık kalınmış (ama Mars'takilere). Misal vermek gerekirse bir dikitin dibine ateş ettiğinizde dikit olduğu yerde kalacağına yere düşüyor ve parçalanıyor veya küçük bir odada yarattığınız patlamanın şiddetiyle odanın camları kırılıyor. Fizik kuralları ve cam kırılması diyince aklıma geldi, fizik kurallarıyla cam kırılmasını birleştirirsek ne olur? Düşen kırık cam parçaları. Peki bunların altına kötü adamları koyarsak ne olur? Canı acıyan kötü adamlar. Dikkat edin bu kural oyunda da aktif ve kafamıza cam veya kaya parçaları düşmesini istemeyiz öyle değil mi?

Yok roket atar, yok makinalı tüfek dedim de silahlardan hiç bahsetmedim size değil mi? Çok ayıp etmişim. Hemen hızlı bir şekilde geçeyim.

Control Baton: Ucu elektrikli sopa olarak tanımlayabileceğimiz bu silahla ister düşmanınızın kafasına kafasına vurursunuz ister elektrik verirsiniz. Her iki modunda da oldukça kullanışsız.

Flame Thrower: Minyatür bir alev makinası. Napalm tüpü ile çalışıyor. İster düşmanı kızartın ister tüpü çıkartıp kafasına atın yanındakilerle birlikte yansın pis düşman. Fakat koca tüpü harcamak da pek akıl karı değil.

Riot Shield: Balistik kalkan. Mermileri falan durdurur ama isterseniz düşmanın beline beline de vurabilirsiniz bununla. Aynı zamanda hem kalkanı çekip hem de ateş edemiyor olmamız işlevsiz kılmış bunu. Bol miktarda kurşun yedikten sonra parçalanıyor ve biz de apaçık ortada kalıyoruz.

Precision Rifle: Sig SG-550 ye benzettiğim bu silahın hem dürbünü var, hem çok hızlı ateş ediyor, hem de mermileri bayağı güçlü. Elinize geçirdikten sonra başka silah kullanacağınızı sanmıyorum. tek kötü özelliği şarjörünün sadece 20 mermi alabiliyor olması.

Automatic Shotgun: Birinci atışı ile yavaş ve çifter çifter, ikincil atışı ile ise hızlı ve teker teker ateş eden bir pompalı tüfek. Gereksiz ve kullanışsız buldum. Ben şahsen bunu kullanacağıma tabancayı kullanmayı tercih ettim oyunda, fakat kullanmasının çok zevkli olduğunu da itiraf etmeliyim.

Sniper Rifle: Precision rifle'ı bulana dek tek dürbünlü silahınız. Oldukça hızlı ve güçlü fakat gene de Precision rifle kadar iyi olamıyor. Sadece bir kaç yerde kullanmak zorunda kalıyorsunuz.

12mm Pistol: Oyunda beğendiğim 3 silahtan biri. Susturucu takılabiliyor buna. Oldukça güçlü ve hızlı, fakat gene de bulabildiğiniz ilk atış gücüyle değiştirmeniz önerilir. Ama ben gene de ne shotgun'a ne de assault rifle'a değişmem bunu.

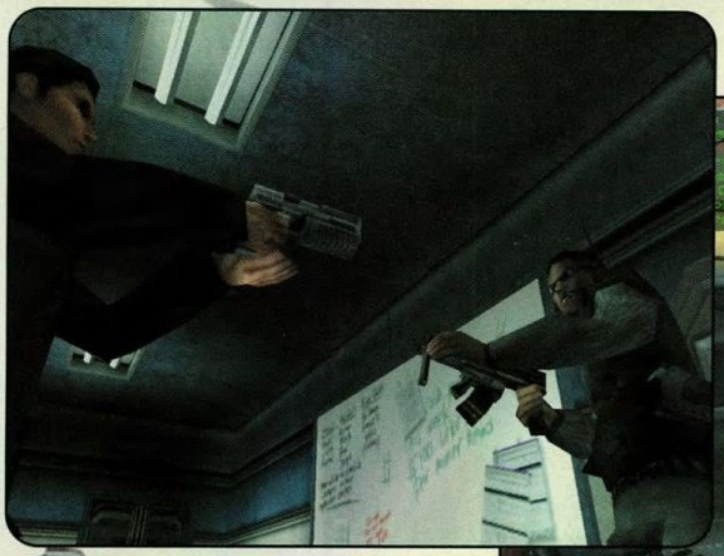
Heavy Machinegun: Ağır makinalı tüfek. Hızlı ve güçlü. Gruplara veya büyük yaratıklara saldırmak için ideal. İkincil atışı daha yavaş ama daha az geri tepiyor.

Rail Driver: Quake'deki railgun. Tek eksik özelliği bunun her atıştan sonra doldurulması gerekiyor. Vücut ısısını algılayan bir dürbünü var ve duvarları delebiliyor. Bu durumda multiplayerda "camper" avlayabilmek için süper bir fırsat yaratıyor.

Assault Rifle: Oyunun daha başlarındayken bulacağınız ve bence oldukça yararsız bir tüfek. Normal atış modunda orta menzilde etkili üçer üçer mermiler atıyor. Alternatif atış modunda ise kısa menzil için ful otomatik atış sunuyor.

Sub-machinegun: Hem 12mm hem de 5.56mm atış yapabilen çift namlulu bir otomatik tabanca (SMGnin türkçesi otomatik tabancadır. Almancadan dilimize girmiştir. Almancası da MP yani Machine Pistol'dür. Ünlü MP serisinin ismi buradan gelmektedir. (MP5, MP40)). H&K'un MP5K'sına benzettim ve gerçekten çok sevdim.

Fusion Rocket Launcher: Bir nevi BFG. Her oyunda olması



şart olan "öküz" silah. Ateş ederken düşmana doğrultun o gerekeni yapar. Aman diyeyim çok geniş bir patlama alnına sahip dikkatli olun.

Rocket Launcher: Roket atar. Bu da neredeyse her FPSde olmak zorunda olan silahlardan biri. Ekstra olarak sol tarafında bir monitör olup alternatif atış moduyla düşmanlara kilitlenmenizi sağlar.

Grenade: El bombası. İkinci dünya savaşındaki Alman el bombalarına benziyor. Tek farkı bu elektrik biraz. İlk atış modunda 4 saniyede patlar, ikinci atış modunda ise bir yere değer değmez patlar.

Remote Charge: Önce bir yere yapıştırırsınız daha sonra da oaradan uzaklaşıp uzaktan patlatırsınız. Tünel açmak için birebir. Başka bir şey için kullanmanıza gerek yok. Boşuna harcamayın.

Bu kadar konuştuk araçlara değinmeden gitmek afedersiniz eşşeklik olur. O yüzden hemen araçlara da değineceğim. Oyunda savaş uçağı, zırhlı personel taşıyıcısı, denizaltı ve dev matkap gibi araçlar kullanabiliyorsunuz. Her aracın kendine has bir kullanımı ve silahları var. Misal uçakta bir vulcan topu ve roketler varken denizaltının torpidoları var ve matkabın ise hiç silahı yok. Aynı zamanda sadece denizaltı ile "strafe" yapabiliyorsunuz diğer araçlar doğaları dolayı ileri ve geri hareket ediyorlar. Araç kullanmanın ne kadar zevkli olduğu konusunda hemen bir örnek vereyim. Bulacağınız ilk araç olan dev matkap ile bir odadan diğerine gitmeliydim ve düşündüm ki diğer odaya koridordan gidersem bana zarar verilebilirdi. Ben de kendime asıl koridora paralel bir yol açtım. Tabiki asıl kapıdan değilde kapının 5 metre yanındaki duvardan geldiğimi gören korumalar bir anlık dumur yaşadılar. Belki de yaşamadılar ama bayağı zevkli idi. Aynı zaman da bu araçlarla savaşmak beyninizi adrenalin ve endorfin doyumuna ulaştırıyor.

Şimdi diyeceksiniz ki "Bu kadar silah, araç, gereç var da sen düşmanın yapay zekasından (AI) bahset biraz. AI iyi değilse nasılsa elimizde kürdan da olsa öldürürüz onları". AI bir oyunda hatta bunun gibi aksiyon amaçlı üretilmiş bir FPSde bile en önemli unsurlardan biridir. şahsen bana AI pek de akıllıymış gibi gelmedi. Daha doğrusu AI'ı yapan programcılar pek akıllıymış gibi gelmedi. Çünkü bazı yerlerde düşmanlarınız tek başlarınayken gruplar oluşturup size saldırırılarken bazı yerlerde de neredeyse burnunun dibine gelene kadar hiç bir şey yapmıyorlar. Beni hayal kırıklığına uğratan bir özellik de tüm düşmanların insan üstü görme ve duyma yeteneğine sahip olmaları. Ben bir köşeden sürünerek çıkarken o sırada bana bile bakmıyor olan ve yirmi metre uzakta olan bir koruma nasıl olur da birden beni görüp, silahını çekip ateş ederek etrafta koşturmaya başlar anlayamıyorum. Bir de oyuna gizlilik gerektiren bölümler koymuşlar. AI ile başımız yeterince belada değilmiş gibi bu AI'a güvenip aralarında gizli bir görev yapmamız gerekiyor. Herneyse ben AI'nın daha iyi olmasını dilerdim, en azından beni dar bir tünelden geçerken gören ve bir kaç mermi yiyip kaçmaya başlayan bir korumadan tünelin içine el bombası atmasını beklerdim. Half-life'daki askerler öyle yapardı çünkü. Ben de elimdekiyle yetinmeyi hiç bilmiyorum canım ama daha iyisini görmüşken neden kötüyle yetineyim ki?

Oyunumuzun CD'sinden bir de bölüm editorü çıkıyor. Bu şekilde artık sadece kazılarak ulaşılabilecek kendi gizli odacıkları olan haritalar yapabileceğim. Haritanın heryerine hazineler gizleyebileceğim. Fakat tek korkum editorün benim kapasite, bilgi ve becerilerimi aşmasıdır. daha denememiş olsam da kendi yaptığım bir haritada Deathmatch yapıyor olmak bayağı zevkli olsa gerek. Hazır aklıma gelmişken söyleyeyim bu oyunda CTF oynamakta bayağı zevkli olsa gerek. Düşünsenize bayrağı kaçırmak için kendi özel yolunuzu açtığınızı.

Son olarak hepinize bir film önermek istiyorum. Boondock Saints. Az biraz İngilizvari aksiyon filmlerini seviyorsanız bu filme gidin. Aslında bunu söylemek için geç kaldım çünkü sanırım film çoğu yerde gösterimden kalktı. Fakat olsun bu filmi görmediyseniz kesin bir şekilde izleyin. DVD'sini kiralayın mesela. VCDden izlemeyin hiç güzelim filme yazık edersiniz. Benim "süper filmler ve şaheserler" bölümüme kattığım bu filmi çok büyük ihtimalle gelecek senenin Beyoğlu sineması yaz festivalinde göreceğiz. En azından ben öyle umuyorum ki tekrar izleyebileyim. Bir de okuyun: Tom Clancy - Rainbow Six.

Herneyse 2 senedir haberi piyasada olan ve "gelince çığır açıcak aman dikkatli olun" kategorisi altında adı geçen oyunumuz geldi fakat saydığım onca pozitif ve negatife karşı acaba gerçekten de "geldim ve açtım çığırımı buyrun görün" kategorisine girebilecek mi? Hep beraber göreceğiz.

Red Faction

E3 şovunda büyük sükse yapan ve adeta tüm dünya oyun basınının daha çıkmadan gözdesi olan Red Faction ufak tefek Bug'ları olmasına rağmen esaslı bir FPS. Fakat devrim yaratacak bir numara yok. Oyun motoru çok güzel. Böyle tıkır tıkır...

FİRMA: THQ/Volution

TÜR: FPS

SİSTEM: Windows 95/98 Pentium II 400 64 Mb Ram 3D Hızlandırıcı Direct X 8.0

% 85

- Polat abi! sana bu yazıyı bir diskete kaydedip yollayacağım. Eski günlerdeki gibi ne güzel. Üstelik soyadımla kaydediyorum. bi sakıncası yok di mi abi? -Bleda

"Yes, Uncle Ben is dead, and in a sense it was really I who killed him. Because I didn't realize in time, that with great power there must also always be great responsibility. But I know it now, and for as long as I live, Spiderman will never shirk his duty again. Robbers, killers, beware. Spiderman is here."

SPIDER-MAN

Can KANTARCI
ckantarci@kamernet.com

Hakikaten iki aydır bir ingilizce açılışlı yazılar gidiyor farkındayım. Ama gerçekten gerekli olduğu için yapıyorum onu bilin. Ben her zaman merak etmiştim bu Spiderman'in mottosu olmuş, "büyük güçle beraber büyük sorumluluk da gelir" lafının tam ve orjinal metnini. Bulduğumda da çok sevinmiştim. İşte bu sevinci sizlerle paylaşmak istedim diyebiliriz bu ikinci ingilizce girişte. Neyse, siz nasılsınız? Altın çağın altın oyunlarını (di mi?) cd'nizden yükleyip neş'e içerisinde oynadınız mı? İnanmazsınız belki ama ben oynayamadım çünkü hala bin bir türlü dertten dolayı elime cd geçmedi, geçemedi. Gelecek aya kısmet olur umarım diyorum. Onun dışında pek ilginç bir şey yok sanırım. Bir aydır ortalarda yoktuk Ali'yle beraber. Çılgın konserlerde koşturduk Türkiye'nin her yerinde, eninde sonunda döndük tekrar İstanbul'a. Çok sık şekilde devrik cümleler kuruyorum farkındayım ama şu anda bir şey yapamıyorum bu duruma. Devam ediyorum. Bu konser koşuşturması yüzünden Bilişim'de siz okurlarımızla buluşamadık (bak ya) ama bunu Ekim başındaki CompEX fuarında telafi etmeyi umuyoruz (Ali adına da nasıl rahat konuşuyorum bu kadar bakar mısınız). Sahi, yine Ekim ayında çoğu üniversitede olduğu gibi bizim İstanbul Üniversitesi'nde de örgün öğrenim hayatımız bir daha başlıyor. Çok hevesli olduğumu söyleyemem ama en azından bir değişiklik olacak işte. Başta Spiderman konseptine power, responsibility falan diyerek süper giriş yaptık ama sonradan konuyu nasıl saçma sapan dağıttım ben de inanamadım. Biz bu konser işlerinden (konserlerin gizemini hala inatla sürdürüyorum evet) döner dönmez Polat ve MEG babalar çabuk bir operasyonla bize birer yazı assign ediverdiler. Ben de kendimi Spiderman oynarken buldum. Yani, doğrusunu isterseniz hiç de oyle oyun başında kendimden geçmiş bir şekilde bulmadım kendimi. Bin tane abuk sabuk kurulum formaliteleri vardı. Oyunu oynamaya başlayana kadar her anı sonuna kadar yaşadım yani. Yok öyle kendimi başında buldum falan.

Son zamanlarda adetim olduğu üzere bahis konusu oyunun açıklamasına hemen geçmeden önce genel olay hakkında hafif bilgi vermeye çalışıyorum. Gerçi geçen ayki dergiyi iyi okuyanlar bu ön bilgilenmeden sonuna kadar faydalanmış olmalılar. Şöyle ki, hem bu oyunun daha geçen ay İrem baba tarafından taptaze bir preview'u yapıldı, hem de yılların Serkan Uybaş'ı tarafından da Abandonware köşesinde yılların platform Spiderman oyunu tanıtıldı. Bayağı güzel bir hazırlık oldu yani bu oyun için. Yalnız Spiderman'le ilgili hazırlıksız yakalandığımız önemli başka bir olay vuku buldu Eylül ayının 11'inde. Dünya Ticaret Merkezi ikiz kulelerine artık ezberlediğiniz şekilde uçaklar çarptı. Bunun Spiderman'i ilgilendiren kısmı ise bayağı büyük. Fragmanları sinemalardan ve internetteki official sitelerden çekilmeden önce yakalama şansı bulanların hatırlayacağı üzere soygun yapan bir helikopter kaçmaya çalışırken iki bina arasına gerilmiş bir ağa takılıyorlardı. Ve evet, bu ağın gerildiği iki bina World Trade Center'ın ikiz kuleleriydi. Ve hepimiz biliyoruz ki artık bu binalar var olmuyorlar. Bu görüntülerin Amerikan halkı üzerinde yapacağı etkinin olumlu olacağını doğal olarak pek tahmin etmeyen yetkililer hemen fragmanı her yerden çektiler ve o sahnenin de filmden çıkartılmasına başladılar sanırım. Bir başka dedikodu da filmle ilgili her şeyin durdurulduğu yönünde ancak bu haberin ne kadar doğru olduğu hakkında bayağı kuşkum var. Siz bir şey duyarsanız bana söylersiniz. Ancak şu kesin ki, filmin official sitesi http://spiderman.sonypictures.com/) "yakında açılacak" modunda. Bakalım nasıl olacak bu işler.

Yayımcı firma Activision. Yapımcı firma ise LTI Gray Matter adında bu oyun dışında pek bir olayı olmayan bir firma. Bu ikilinin ortaklığından ortaya nasıl bir şey çıkmış derseniz? Eh be abi diyorum. Olmuş ama bir yere kadar olmuş. Oyunun türü 3D Action bir kere. Spidey'i arkadan görüyoruz yani çoğunlukla. Yapımcı firma bahsini hemen kapatmak istemiyorum yalnız. Modellemeyle bir bağlantı kurmak istiyorum. Oyunu yükleyip oynamaya başladığımda ilk baktığım şey Spiderman'i nasıl modelledikleriydi. Biraz fazla ayrıntısız olsa da fena değildi. Daha sonra aklıma gelen ise Tony Hawk's Pro Skater'ındaki gizli Spiderman skin'i oldu. O bundan kat kat iyiydi ve çok daha etkileyiciydi. Biraz araştırma yaptıktan sonra öğrendim ki bu Spiderman oyununun asıl yapımcıları, Tony Hawk'ı yapan Neversoft'muş. Sonradan bir el değiştirme olmuş sanırım. Skin'in acaipliğini de bu şekilde açıklıyoruz kendimize. Geçen ay Max Payne'in başarısını anlatırken bahsettiğim ana öğelerden biri de çizgi roman tarzıydı hatırlarsınız. Ne yazık ki, bu Spiderman oyununun kendisi bir çizgi romandan uyarlama olmasına rağmen bu çizgi roman tarzını yansıtmakta *Remedy'ye göre çok daha başarısız* olmuşlar. Tamam, bölüm geçişlerinde olayın çizgi roman sayısı gibi verilmeye çalışılması, kapaklar yapılması güzel olmuş ancak bu tek başına yetmiyor.

Demin oyuna başlayıp direk modellemelere falan bakış atmıştık ya, onu şimdilik boşverin. Tekrar oyunu yükledik ve çalıştırdık. Güzel sayabilmeyi çok istediğim bir demo geldi (bu arada oyunun genelindeki demolar da bu kalitede, iyi değiller, vasatlar) ve o tanıdık Spiderman theme müziği başladı. Bu müzik aslen 60'lı yıllarda yapılmış Spiderman çizgi filmi için bestelenmiş (yanılmıyorsam biz de zevkle Star'da izlemiştik bu çizgi filmi) ancak bayağı tutulduğundan hala Spiderman'le ilgili çoğu yerde kullanılmakta. Hele şu dosya paylaşım programlarından biriyle yaptığım bir kaç turda gördüm ki eski yeni bir sürü grup bu şarkıyı cover'lamış. Bunların arasında They Might Be Giants, The Ramones, Timbaland, Tenacious D gibi hep duyulmuş sanatçılar da var. Sizin de çekmenizi tavsiye ederim. Tabi bir de, yine önceleri Star'da, şimdilerde de Fox Tv'de gördüğümüz 3D görüntülerle bezeli çizgi filmin müziği var. Onu da Cartoon Network diye arattığınızda kolaylıkla bulabilirsiniz. Hatta bulmalısınız zira çok güzel teknolojik bir çalışma. Konu yine oyundan nereye geldi. Toparlıyorum. Menüye geldik, deminki müziğin enstrümantal versiyonu çalıyor. Hemen üstte bir Continue tuşu görüyorsunuz ve bu size hemen bir "konsol" çağrışımı yapıyor. Şimdilik bir şey demiyor ve devam ediyoruz. Yine bu menülerde ilerlerken bir Cheats kısmının bulunması da bu yönde bir kanıt daha. Şimdilik bu konsolar kuşkularımızı bir yana bırakıp oyuna başlıyoruz. Arada save etme ihtiyacı duyuyoruz ve bakıyoruz ki öyle bir durum yok. Oyun ancak belirli "waypoint"lerde saklamamıza izin veriyor. Bir bölüm bitiriyoruz ve o zaman lütfedip soruyor saklamak isteyip istemediğimizi. Bu da deminki konsolar kuşkularımıza ekleniyor tabi. Bu istediğimiz zaman save edememe olayı hakkaten çok sinir bozucu. Sonuçta her zaman geniş oyun oynama zamanı bulamayabiliriz ve bu yüzden daha önce geçtiğimiz yerleri abuk sabuk tekrar oynamak da şu kısa ömrümüzde öfke nöbetlerine sokabilir biz stresli gamer'ları. Ayrıca load etmeye çalıştığınızda da ayrı bir olayla karşılaşıyorsunuz. Daha doğrusu karşılaşamıyorsunuz çünkü baya bir süre Load tuşu arıyorsunuz. Daha sonra Options menüsünün iki basamak altında görüyorsunuz. Sakladığınız yeri seçip Load'a basıyorsunuz ve tekrar ana menüye dönüp demin bahsettiğim Continue'ya basarak ancak Load işleminizi tamamlamış oluyorsunuz. Çok zahmetli...

Oyunu oynadıkça göze çarpan şey, Örümcek Adam'ı (yazının başından beri ilk defa kullandım farkındayım) kontrol etmenin inanılmaz zor olması. Kesinlikle bir gamepad lazım. Oyun esnasında bunu düşündüm, son kuşkumu da bulmuştum. Hemen save edemeyip çıktım ve internette bu oyun hakkında bir şeyler daha aradım. Ve gördüm ki doğruymuş. Bu oyun aslında bir PlayStation oyunuymuş sayın efendiler. Dreamcast'e vesaireye de aktarılmış, son olarak PC'ye sıra gelmiş ama pek özendikleri söylenemez malesef. Spiderman'in hareketleri, en azından kendi etrafını incelerkenki hareketleri ne yazık ki pek akıcı, pek gameplay'e yatkın değil. Legacy of Kain: Soul Reaver'ı hatırlayanlar vardır kesin, aynı ondaki gibi kontroller ve free look pek de iyi çalışmıyor. Üstte dediğim gibi cidden bir gamepad olmazsa bu oyunu oynamak kısa sürede işkence haline gelebilir. Ayrıca bu işkenceyi işkence yapan bir diğer etken ise, kameranın bayağı bir şaşkın olması. Tavanda ya da bina köşelerinde ilerlerken kamera öyle bir yere hareket ediyor ki, feleğinizi şaşırıyorsunuz. Bunun için hiç patch falan çıkarmışlar mı diye sağa sola bakındım ama göremedim. Bunun dışında, Spiderman'imizi spider yapan binalara vesairelere istediği gibi yapışabilmesi süper yapılmış. Direk yapışıyorsunuz, hızlı bir şekilde de ilerleyebiliyorsunuz. Gerçekten de tavandan sessizce ilerleyip bir düşmanın arkasına o farkına varmadan inivermesi insana Örümcek Adam tadını çok güzel yaşatıyor. Kontrollerde atak olarak ise yumruk, tekme ve bunların arka arkaya basılması, bunun yanında adamın yanına yaklaşıp bastığınızda ise düşmanın fırlatılması var. Bunların yanında ise ağ fırlatabiliyor veya ağ topları yaparak düşmana atabiliyoruz. Bunlar düşmanın gücüne göre ya onları yavaşlatıyor (ki genelde bu oluyor) ya da yok ediyor. Süper kahramanlığımız sayesinde oyunda olan bir başka atak olayı ise, objelerin çoğunu kaldırıp fırlatabilmemiz. O kadar da olsun artık. Swing tuşuna havadayken basılı tuttuğumuzda binalar arasında gökyüzünde ağımızla salınıyoruz. Ağın nereye yapıştığı mechul ama. Havada bir yerde sadece. Binalar arasında deyince, oyunun atmosferi hakkında bir şeylere değinmek istiyorum. Malesef bu da pek iyi yapılamamış. Grafikler çok düz, detaysız ve bir şehrin (özellikle New York'un) sahip olduğu kalabalıklık hissiyatı yok. Binalar arasında garip sis gibi bir şey yükseliyor ve sanki siz acayip, terkedilmiş bir şehirde dolaşıyormuş gibi düşüncelere kapılıyorsunuz ister istemez. Atmosfer için iyi yapılmış bir şey ise, Spidey'nin çizgi romanlarından alışık olduğumuz o kendi kendine konuşmalarının kısıtlı da olsa oyuna aktarılmış olması. Örümcek'in karşılaştığı dostların (mesela Daredevil, Black Cat, Human Torch -Fantastik Dörtlü'den hatırlarsınız-) ve düşmanların (mesela Scorpion, Venom, Rhino) konuşmaları da başarılı seçilmiş. En azından onlar bir şekilde havaya sokuyorlar sizi.

Yazının sonuna geldik ve şu ana kadar oyun hakkında hiç de iyi şeyler söylemediğimin farkındayım. Yapabileceğim bir şey de yok açıkçası. Ben de isterdim en çok sevdiğim çizgi roman kahramanının oyunu hakkında süper şeyler söyleyebilmeyi ama adamlar yapamamışlar işte. Tek iyi şey yeniden aranje ettikleri ana müzik ve duvara güzel yapışabilmesi. Atmosfer çok zayıf kalmış çok. Daha iyi bir Spiderman oyununda görüşebilmek üzere, diyerek bitiriyorum...

Eğer bir gün sizi örümcek ısırırsa...

1- Sakın ama sakın düz duvara tırmanmaya kalkmayın. Yok ısrarcıysanız en azından ilk önce bir ağaca tırmanın bari.

2- Bileklerinizi ağ çıkacak diye boş yere kontol etmeyin. Orda göreceğiniz tek şey hemen bir doktora gitmek için az vaktinizin kaldığını gösteren saat olacaktır.

3- İsterseniz bir radyasyon testi yaptırabilirsiniz (nerde yapılıyorsa artık, hiç bilmiyoruz).

4- Örümcek dayanıklılığı kazandığınızı düşünüp sakın olaki 1 tonluk birşeyi kaldırmayı denemeyin (fıtık olursunuz).

5- Örümcek hızı kanadığınızı düşünüyorsanız caddede bir otobüsle yarışabilirsiniz (Tavsiyeye bak).

6- Örümcek hassassiyeti kazandığınızı ya da potansiyel bir tehlikeyi zamanı gelmeden önce hissedeceğinizi düşünüyorsanız bizce fazla vaktiniz kalmadı zehir yayılıyor. Biliyoruz biz o örümceği pis sokar.

7- Aşırı bir şekilde canınız sinek yemek istiyorsa bunun örümcek adam olmakla alakası yok :).

8- Hala doktora gitmiyorsunuz di mi? Örümcek kafalılık yapmayın...

9- Örümcek adamın ağındaki ipliklerden örülen kumaşın kurşun geçirmediğine sakın inanmayın.

10- Hiç boşuna uğraşmayın, örümcek adam olamayacaksınız.

Orta halli bir action. Spidee'nin böyle ellerinden çıkan yapışkanımsı ağ ile binalar arasında süzülmesi ilk başlarda güzel gelse de sonra cazibesini kaybediyor. Iflah olmaz Spiderman canavarları oyunu kapsın (lafa bakınız)

FIRMA: Activision
TÜR: Action
SİSTEM: Windows 95/98 Pentium II 266 64 Mb Ram 200 Mb Hdd 3D Hızlandırıcı

% 60

- Polat abi yazıyı www.superkantar.com'a atıyorum. Sen oraya gidip alabilirsin ama üye olman lazım be abi. Aylık 29 dolar. iyi fiyat di mi abi?

THE F.A PREMIER LEAGUE MANAGER 2002

İnsanlar yüzyıllar boyunca hep bir şeyleri yönettiler. Krallıkları, şirketleri, devletleri yani aslında insanları yönettiler. Yönetimlerin en zorunu da yaptılar, kendilerini yönettiler. Bizler yönetme olgusunun en zorunu biliyoruz. Kendimizi nasıl yöneticeğimizi. Ama ya bir devlet ya da bir takım nasıl yönetilir? Bunu bilmiyoruz. Bunları da oyunlar sayesinse az da olsa eğlenceli bir şekilde yaşıyoruz. Ama bizim aldığımız kararların acımasızlığı bilgisayarın power tuşuna bastığımız an yok oluyor. Ya gerçek yöneticilerin aldığı kararlar, onların kararlarının sonuçları bir anda yok oluyor mu? Bu sorunun cevabı ne yazikki hayır. Oyunların belkide en güzel yönü bu, yaptığımız hiç bir hareketin sorumluluğunu taşımıyoruz. Save ve load seçenekleri aldığımız hatalı kararların kötü sonuçlarını ortadan kaldırıyor. Peki bu hayatta böyle mi? Yani yaptığımız bir hatanın değişmesi için zamanı geri alıp hatamızı ortadan kaldırabiliyor muyuz? Ne yazikki hayır. Çünkü bunun adı yaşam. Yaşamın save'i olmaz. Tabi bunu hepimiz biliyoruz. Ama oyunlarda olması bölümleri geçmemiz için bir zorunluluk öyle değil mi? O zaman bunun eğlencesi nerde. Save'i olan her oyunu bitirebileceğimizi bilmek ve bunu yaptığımızda bunları bile bile oyundan keyif almak, bitirdim demek niye? Bunun cevabını bilmiyorum. Bunun bencesi yok kafamda. Sadece başardığım için mutluyum, buna giden yolun ne olduğu önemli değil. Hırslarımızı sanal dünyada kurduğumuz takımın şampiyonluğu için harcarken, birileri bizim oynadığımız takımı şampiyon yapıyor. Aslında en kötüsü ne biliyor musunuz? Bütün bunların farkında olupta hala yerinden kalkmayıp kurduğum rüya takımın başarısı için çabalamak. Peki neden yerimden kalkıp mücadele etmiyorum ya da etmiyoruz. Bununda sebebi çok açık: mevcut hırslarımızın karşılığını az bir çabayla sanal dünyada öylesine alıyoruz ki, bilgisayarı kapattığımızda masadan muzaffer bir komutan olarak kalktıktan sonra mücadele etmek için gerek duyduğmuz hırsın onda birini içimizde hissetmiyoruz. Çünkü sanal düşmanlarımızı yok etmek adına tüm hırsımızı harcamış oluyoruz. Neyse sanırım harekete geçmediğimiz sürece bunların farkında olmak, bunları konuşup insanlığı kurtarmak züğürt tesellisinden başka bişey değil.

Artık oyun tanıtımına geçsek iyi olucak sanırım. Oyun 2002 sezonuna ait ilk managerlik oyunu. EA sports ardı arkası kesilmeyen serilerine devam ediyor. Bundan önceki sezonun oyunu olan Football Manager 2001'e göre çok büyük değişiklikler içermiyor. Fakat The Manager havası taşıması ve oynanabilirliğinin kolaylığıyla göz dolduruyor. Menülerin Manager 2001'e göre elden geçmesi güzel olmuş. **First team, reserves, youth, ordes, formation** gibi sürekli el altında olması gereken menülerin elimizin altına indirilmesi oynanabilirliği biraz daha yükseltmiş. Menü seçeneğinin karmakarışıklığının sadeleştirilmesi çok iyi olmuş. Bana kalırsa oyunun tek eksiği çok fazla daraltılmış olması. Yani 8 ülke ligi ile sınırlardırılması oynayan kişiyi biraz sıkıyor. Dilerseniz (aslında bunun sizinle pek bir alakası yok) oyunun oynanışını ve menülerini tanımaya başlayalım. Oynayan kişi kendine bir takım seçtikten sonra **Start Game** ile oyuna girer kikiki ....

Gelen maillere cevap verdikten sonra ana ekranda 9 menü görüyoruz.

First Team: İlk onaltıyı incelediğimiz menü.

Reserves: Kadroya giremeyen oyuncularımızı izlediğimiz menü.

1st&res: Tüm kadroyu gördüğümüz menü.

Youth: Henüz yaşı gelmemiş tüyü bitmemiş gelişmekte olan genç oyunculara ulaştığımız menü. İlerde anlatıcam bence genç oyuncular çok önemli.

Orders: Burada serbest vuruşları, kornerleri, penaltıları kullanan kişileri belirliyoruz. Bunun yanısıra takımın agresiflik durumunu da değiştirebiliyoruz.Ama bu çok dikkat edilmesi gereken konulardan bir tanesi. Sebebini de şöyle açıklayayım, agresiv oynadığımızda kart görme olasılığımız artarken aynı oranda top kapma oranımızda artıyor. Bu yüzden aralarındaki dengeyi çok iyi belirlemelisiniz. Ayrıca bu menüden topla ve topsuz alanda uygulayacağımız genel oyun taktiklerini verebiliyoruz. Hatta her oyuncuya ayrı ayrı neler yapması gerektiğini söyleyebiliyoruz.

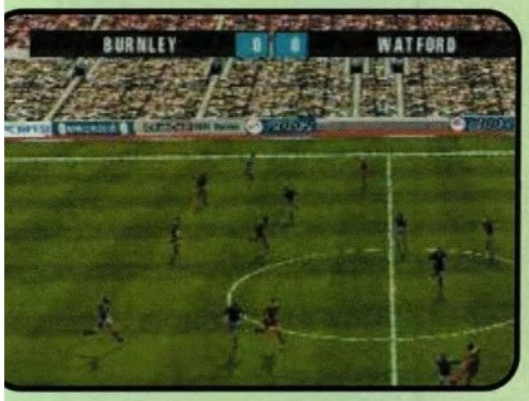
Statistics: Tüm oyuncularımızın istatistiklerini inceleyebiliyoruz. Bu menü şu yüzden çok önemli; bütün takımı görüp ideal 11'i kurmamızda inanılmaz yardımcı oluyor. Ayrıca hangi futbolculara idmanlarda ne yaptıracağımıza da burdan karar verebiliriz.

Formation: Takımın sahaya

Özgür AKPINAR
ozgur@kamernet.com

- "Size söylüyorum Ronaldo çok ünlü olacak. Keşfettim onu!" - Ali Demirel

- "Birisi şuna Premier Manager'ın 1996 versiyonunu artık oynamamasını söyler mi acaba?" -MEG



yayılma taktiğini belirliyoruz. Bize sunulmuş taktiklerin yanısıra kendi taktiğimizide yaratıp kullanabiliyoruz. Benim oynadığım taktik 4-4-2 idi. Sebebi İngiliz ekolü olan bu sistemde stoper mevkine birini kaydırdığın an defans güvenliğini sağlıyor oluşun. Ayrıca forveti ikili kurmaktansa arka arkaya olmalarını tercih ediyordum.

Training: Takıma idman yaptırdığımız menü. Bu menü biraz değişmiş. Eskiden yüklenmek istediğimiz oyuncunun yanındaki boost seçeneğine basarak oyuncuya random bir şekilde yüklenirdik. Şimdi oyuncunun hangi becerilerinin artmasını istiyorsak onları seçerek ya yardımcımızın kontrolünde yada bizim kontrolümüzde seçtiğimiz skill'leri yükseltebiliyoruz. Burda öncelikle yapılması gereken, oyunun bu bölümünü iyice kavrayana kadar çalıştırma görevini yardımcımızın ellerine bırakmak. Çünkü bilinçsizce yapılan ağır idmanlar sonunda iyi oyuncularımızı uzun süreli sakatlayabiliyoruz (nerden mi biliyorum?).

Squad: İlk onaltıyı ve kadro dışı oyuncularımızı karşılıklı izleyebildiğimiz tabloya ulaşmamızı sağlıyor.Ayrıca bu menüde oyuncuları karşılaştırarak ideal 11 kurabiliriz. Çünkü şunu unutmamalıyızki kadroya giremeyen her oyuncu kötü değildir. Belkide sistemimiz oyuncuya hitap etmiyordur.

Bu menülerin dışında sağ üst köşede yer alan menu, squad, e-mail ve next ikonlarının tanıtımına gelince...

A- Menü: 4 bölümden oluşuyor.

1-Transfers: Kendi içinde 3'e ayrılmış.

a-Transfer List: Satışa sunulmuş oyuncuları incelediğimiz yer işte burası. Futbolcuları yaş, skill, mekii ve fiyat olarak sıralayabiliyoruz. Burda satışa sunulmuş oyuncuları ister direk satın alabiliyoruz istersek kiralıyoruz. Buradan kendi ülkenizde top koşturan, avrupada oynayan ya da tüm dünyada satış listesine konulmuş oyunculara ulaşabilirsiniz. Bunu sol alt tarafta yer alan kutucuktan domestic based ve diğerlerini seçerek sağlayabilirsiniz. Oyuncu alımı konusunda yapmanız gereken istediğiniz oyuncunun ismine sağ tuşla basıp buy player demek. Sonraki gelişmeleri gelen mesajlarla takip edebilirsiniz. Satın almak istemiyorsanız aynı yerden kiralayabilirsiniz. Hemen sol tarafta yer alan hotlist transfer teklifi göndermiş olduğunuz oyuncuları otomatik olarak listeye alır. Kısaca tarif edecek olursak sizin peşinde olduğunuz futbolcuları ayrı bir listede toplar.

b-Scouts: Burası bir arama birimi. Eğer istediğiniz futbolcuyu satış listesinden bulamadıysanız mevkii, yaş, para ve skill aralığı koyarak burdan aratabilirsiniz. Fakat bulunan futbolcuların genelde sözleşmeleri bitmemiş oluyor. Bu durumda da fiyat 2 katına çıkıyor. Ama arama yaparken sözleşmesi bitmiş futbolcular diyerek de aratabilirsiniz. Bununda şöyle bir dezavantajı varki çok kaliteli futbolculara ulaşamıyorsunuz.

c-Player/club Search: Aslında burasıda bir arama motoru. Tek farkı sizin bildiğiniz bir futbolcuyu ya da takımı bulmanıza yardımcı oluyor.

2-Analysis: Burasıda 7 bölümden oluşuyor.

a-League Tables: Kısaca puan cetveli. İşin güzeli sadece sizin liginizin puan cetvelinden oluşmuyor. Oyunun desteklediği tüm liglerin puan cetveline ulaşabiliyorsunuz.

b-Cup Tables: Bilgi dağarcığımızı kupa maçlarının hangi tarihte oynanacağına dair bilgilerle derinleştiriyoruz.

c-Calendar: Takvimle maçların ay içindeki dağılımını görebiliyoruz. Kırmızı çerçeveye alınmış gün, içinde bulunduğumuz günü temsil ediyor. Top işareti olan günler maçı, kupa işareti olan günler ise kupa maçını temsil ediyor. Sezon başlamadan önce boş olan günlerin üstünde sağ tuşa basarak seçenekte çıkan takımlardan biriyle hazırlık maçı oynayabiliyoruz. Ama her boş güne maç alamıyoruz en fazla 3 hazırlık maçı yapabilirsiniz. Tavsiyem zor maçlar alıp takımı zorlamayın. Sakatlıklar olabiliyor. İyi bir oyuncunuzun 6 hafta sahalardan uzak olması emin olun sizi oldukça zorluyor. Bu da yeni transferleri doğuruyor, kulüp başkanı fazla para harcamanızı güler yüzle karşılıyor desem yalan olur. Kendinizi bir anda kapı dışında bulabilirsiniz. Nerden biliyorsun diyenlerin imalı gülüşlerini esefle kınıyorum.

d-League Fixtures: Oynadığımız ligin fikstürü ve yine diğer bütün liglerin fikstürlerine burdan ulaşabiliyoruz.

e-Charts: Evet takımın finansal durumunu, bilet satışlarını, takımın gidişatını ve bizim performansımızı grafiksel olarak inceleyebildiğimiz yer.

f-Ratings: Bu menüden de gol krallıkları, kart durumları, manager ve kulüb hakkındaki bilgileri sayısal olarak edinebilirsiniz.

g-Trophy Cupboard: Yapılmış kupa maçlarının sonuçlarını burdan öğrenebilirsiniz.

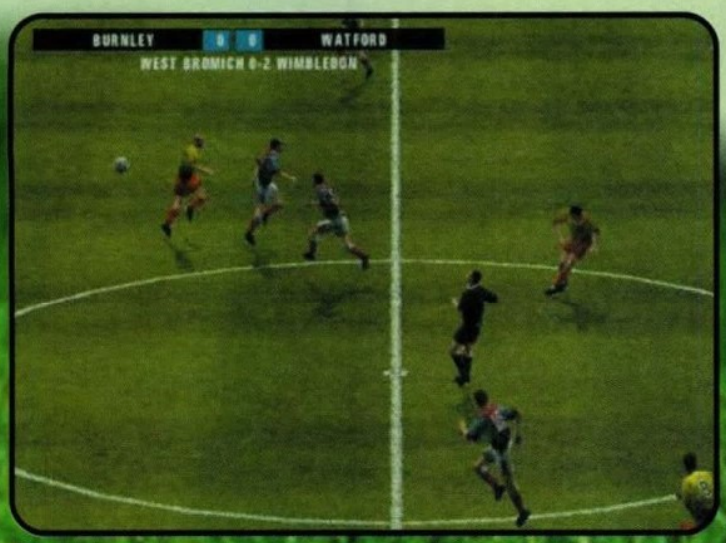
3-Admin: 8 bölümden oluşuyor. Bence en önemli menülerden biri hatta en önemlisi çünkü finansal dengeyi kurmak ve takımı kara geçirmek için yapılan hemen hemen tüm atılımlar burdan yönetiliyor.

a-Overview: Kulübün finansal durumunu detaylı bir şekilde incelediğimiz ve sanırım yatırımların zamanı geldi diyip onu bunu almaya karar verdiğimiz yeri temsil ediyor.

b-Support Staff: Yine önemli bir bölüm yardımcılarımızın becerisini gördüğümüz ve kargayla yola çıkanın burnu boktan ayrılmazmış diyip yeni yardımcılar ve çalıştırıcılar aldığımız yerde burası.

c-Stadium: Sahip olduğumuz stadın kapasitesini ve durumunu görüp incelediğimiz yer, menü, bölge, sayfa, kutu ayyyyy valla ne diyeceğimi bilemiyorum. Neyse uzatmadan devam ediyorum, burdan aynı zamanda stadımızı geliştirebiliyoruz. Şöyleki o ekranda stadı gördüğümüz yerden gelişirmek istediğimiz bölümü seçip yukarıda çıkacak yada çıkmış olan listeden kesemize ve isteğimize uygun bir tanesini seçip yapımına başlıyoruz. Yeni yaptıracağımız bölümün ne kadar tutacağı ve hangi sürede tamamlanacağını yine aynı ekrandan görüp inceleyebiliyoruz.

d-Development: Burdan kulüp için yatırım yapıyoruz ama sadece finansal açıdan değil aynı zamanda futbolcularımızın



gelişiminin hızlanması ve sakatlıklarının daha hızlı iyleşmesi için yapılan yatırımlarıda içeriyor.

Hemen başlıyorum hangi binaların ne işe yaradığını anlatmaya.

Sports Shop: Takım ürünlerinin satılması için yapılan bina. Şapka, forma, bayrak ve bir sürü şeyi satıp ne yapıyoruz? Takıma para kazandırıyoruz.

Hotel: Mükemmel bir konaklama yeri, yemekleri harika, odalar konforlu, fiyatlar ucuz, çalışanlar saygılı ve sevgili yapılan bu işletmedende para kazanıyoruz. Zaten adı işletme olan biryerden para kazanmasak biraz ayıp kaçardı.

Medical Center: Futbolcularımızdan biri hain bir tekmeye kurbanmı gitti bilmem kaç haftada sahalardan uzakmı kaldı. Burda ne yapıyoruz hemen yapıyoruz bir medical center futbolcumuzun iyileşme süresini kısaltıyoruz. Tabi en kaliteli doktorları getirtip baktırıyoruz futbolcularımıza ilgileniyoruz onlarla hatta seviyoruz onları. Onlarda çiçekler gibi yeniden açıyorlar tozunu atıyorlar sahaların.

School of Excellence: Genç oyuncuların gelişimlerini hızlandırdığı gibi aynı zamanda tüm oyuncularımızın str. ve benzeri skilllerinin artışını hızlandırıyor. Tabi çocuklar okuyorlar kitaplardan anatomiyi, sosyolojiyi. Anlıyorlar nereye vursam yıkarım, ne yapsam topa daha iyi hakim olurum.

Eeee eşşek değiller tabi anlıycaklar ama böyle dememek lazım bazı eşşek olanları çıkıyor arada onlarında tutup kulağından kapı önüne koyuyoruz.

Traning Center: Oyuncularımızın technic ve tactic gelişimini hızlandırıyoruz bu tesisi yapınca. Nasılmı gelişiyor bu adamlar, al sana cevabı. Yaptık para harcadık kuka aldık, zıplama şeritleri aldık, aldıkta aldık yani. Bu adamlarda koşuyor, tekpas yapıyolrar, istasyon çalışıyorlar, hava topuna çıkıp, şut atıyorlar eeeee bu adamlar gelişmiycekte ben evden yaptığım iki mouse hareketiylemi gelişicem ?

Club House: Çocuklarda insan yoruluyorlar işte onlarıda burda dinlendiriyoruz. Burda onlara her türlü sosyal imkanı sunuyoruz yüzme havuzları, tenis kortları, masaj salonları, televizyon odaları yani anlıyacağanız yorulmuş futbolcuyu evire çevire rahatlatıyoruz burda çocuk tam performans oynuyor maçlarda. Tabi burdaki rahata kendini kaptıranda oluyor. Onlarıda kulüp binasının arkasında yakıp kurtuluyoruz.

e-Maintenance: Stadımızın sahip olduğu zemini inceliyoruz. Kummu, çimmi, bozkırmı, makimi, iğne yapraklı aaaa dur lannn, özürdilerim öss işte adamı şöyle bir sallıyor. Kaldığımız yerden devam edecek olursak uzun lafın kısası zemin hakkında bilgi veriyor bize, size vede herkeze. Ama sadece bilgivermekle kalmıyor mevcut zemini güzelleştirmek için seçenekler sunuyor bakım , yeniden yapılması veya tekrar tohumlanması gibi. Tabi yine parayı veren düdüğü çalıyor.

f-Clash Flow: Burası genelde hep hüsrana uğradığımız yer olarak aklımıza kazınmış bir şekilde, mevcudiyetini koruyor. Açıklıyorum, haftalık, aylık ve yıllık olmak üzere kulübün gelir ve giderini neye nekadar harcadığımızı, yardımcılarımıza ne kadar ödediğimizi görüp, karımızı ve zararımızı inceleyebiliyoruz. Ama genelde başkan bizden önce inceleyip bu bilgilerin bir benzerini kovuldunuz mesajıyla birlikte göndermekten çekinmiyor.

g-Tickets: Bilet fiyatlarının değerini belirlediğimiz bölüm. Bilet fiyatlarını size verilen tavsiyenin biraz üstünde satmanın ben bir zararını görmedim karından başka. Tabi bilet fiyatlarınıda abarttığımızda çok hoş olmuyor.

Burdan tek yaptığımız bilet fiyatlarını değiştirmek değil aynı zamanda misafir takımın taraftarlarına hangi tiribünü vereceğimizi seçiyoruz.

Hazır bilet fiyatlarından bahsederken önemli bir noktayıda anlatayım. Oyuna başladıktan sonraki turn size gelen mailler arasında kombine bilet satışları ile ilgili bir mail gelecek. İşte o mail çok önemli çünkü kombine satışlardan çok güzel para kazanılıyor. Bir oyuncu transfer edebilecek kadar para kaldırıyorsunuz. Maili açıp taçtane satacağıızı ve kaçtan satacağınızı yazıp gönderin. Bir turn sonra nekadar sattığınız ve nekadar kazandığınıza dair mail gelecek.

e-Contracts: Takımdaki oyuncuların kontratlarını inceleyebildiğimiz yer.

Burasıda önemli ve hassas bir bölge çünkü ligin devamında çok kaliteli bir futbolcu senle olan sözleşmem bitti ben Milan'a gidiyorum bye bye dediğinde apışıp kalıyosunuz. Hee unutmadan bu durumunda çaresi var. Hemen load edip oyuncumuzla anlaşarak durumu kurtarıyoruz.

4-Game Settings: Burası herkezin aşina olduğu bir alan. Değiştirebildiklerimiz turn

Her futbol oyununda bir çıkar - Sayı: 2 - Fiyat: Cüzi

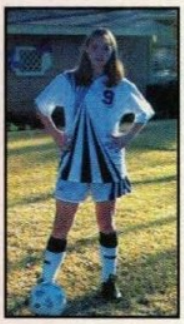
FUTBOL GASTESİ

Gameshow'un futbol fanatiklerine hediyesi

Futbol maçında At...

4. Ligde küme düşme mücadelesi yapan Çemenspor ile Otlukbelispor takımları arasında oynanan maçın 57. dakikasında 4 adet tırısa kalkmış at büyük bir hırs, coşku ve hışımla sahaya girip futbolcuları ve hakemi kovalamaya başladı. İlk anda büyük bir şok yaşayan futbolcular ve hakem azgın atların hışmından zor kurtuldu. Atların üstünde Jokeylerinin olması dikkat çekti. Güvenlik güçlerinin müdahalesi yeterli olmayınca bütün atlar stad çimlerini yiyip bitirdiler. Hakem maçı 2 yıl iptal etti. Jokeyler biz yapmadık dedi.

Yılın Tartışması



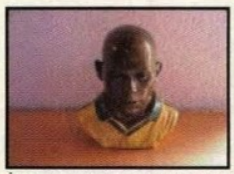
Avusturyada birinci Lig takımınlarından biri yaptığı ufak tefek basın toplantısında bundan sonraki maçlarda bir kadın futbolcu oynatacağını açıkladı. Bütün dünya futbol aleminde bomba gibi patlayan bu haber karşısında herkes birşeyler söylemeye başladı. Cinsiyet ayrımcıları bu kararı desteklerken, radikal feministler ise söz konusu kadın futbolcuyu tekme tokat girişmekle tehdit etti. Papa 2. jan pol ise yorum yapmaktan kaçındı (haklı adam). FIFA açıklama yapmak için basın bulamadı.

Güney Amerikada Tarihi Skor!

Güney Amerika takımlarından San Paolo Ziro takımı Güney Amerika Kraliyet Kupasında (ne?) rakibi Otrui Palas'ı 67-0 yendi. İlk yarısı 0-0 biten karşılaşmada ikinci yarıya bomba gibi giren San Paolo rakibini abluka altına aldı ve bu zorlu maçı kazanmasını bildi. Gollerin 47'sini Kesken isimli futbolcu atarken karşı takım çok sinirlediği için 5 gol de kendi kalesine attı. Diğer golleri çeşitli futbolcular atarken hakem de rakip fileleri 3 kez havalandırdı. Kaleci maçtan hemen sonra lisansını iptal edip intihar etti.

Ronaldo süprizi

Ronaldo'nun sol bacağının takma olduğu ve kendisininde robot olduğu ortaya çıktı. Futbol alemini dehşete düşüren bu haber karşısında FIFA yaptığı olağanüstü basın toplantısında "bu futbol kurallarına göre şikedir, Ronaldo'nun lisansı elinden alınacaktır" dedi. Ronaldo ise şike kararının saçma olduğunu belirterek "Ben de su topu oynarım ne var!" ifadesinde bulundu. Ronaldo yüzme kurslarına başladı. Takım arkadaşları ise Ronaldo için "Vay Top!" beyanatında bulundu.



İşte Ronaldo'nun robot kafası

Futbol Federasyonundan ilginç karar

Futbol federasyonu başkanı yaptığı dev basın toplantısında bundan sonra kulüplerin yaptıkları her antramanı kendilerine bir dilekçeyle bildireceğini açıkladı. Bunun yanında tüm Antremanları TRT televizyonundan naklen yayınlanacağı açıklandı. Futbol kulüpleri ne diyeceğini bilemedi.

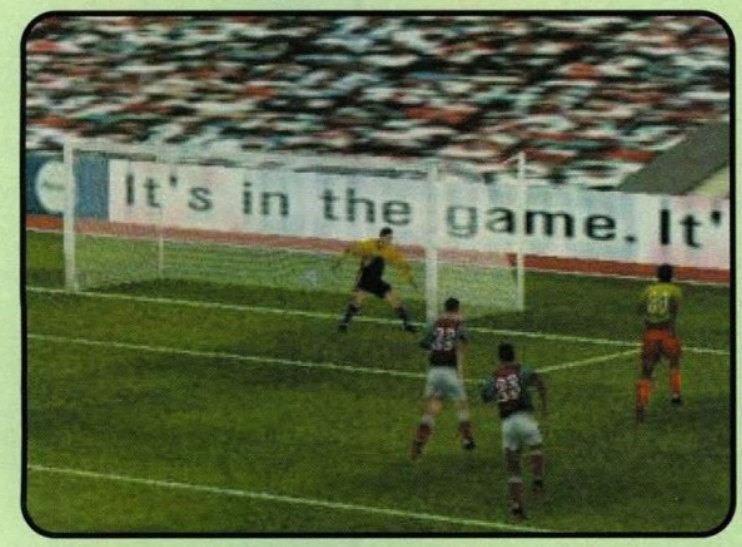
zamanını 3,7,14 gün olmak üzere seçebiliyorsunuz. Benim size tavsiyem gelişmeleri sıcağı sıcağına takip etmek için 3 gün aralığı çok iyi. Diğerleri seslerle ve 3d ayarlarla ilgili seçenekler, kendi konfigirasyonunuza göre belirliyorsunuz.

B- Squad: Açıkcası tekrar buraya neden koyduklarını tam olarak anlamış değilim. Birtane var zaten buna ne gerek var çözemedim. Üstünde çok düşünmeden geçelim deyip geçiyoruz.

C- E-mail: Kanımca oyunda en çok kullanacağınız bölüme geldik. Tüm işlerinizi mail gönderip almakla halledebiliyorsunuz transfer pazarlıklarını, alım satım işlerini hatta kulüb başkanıyla olan görüşmeleri bile mailleyapıyorsunuz. Çok dikkatli olmak gerekiyor çünkü bir anda kendi futbolcunuzu yabancı bir oyuncuyu alıyorum diye satabiliyorsunuz. Bu yüzden dialoglara dikkat etmelisiniz. Aslında e-mail adına size anlata bileceğim çok fazla bişey yok. Zaten kullanımı çok kolay, gelen tekliflere veya sizin gönderdiğiniz teklifleri olduğu gibi bırakabilir yada fiyatlarda oynama yapabilirsiniz.

D- Next: Turn attırmak için kullanıyorsunuz. Maç zamanı geldiğinde next yerine match yazıyor. Son ayarları yaptıktan sonra maça çıkmak için match e basıp baça başlıyorsunuz. Size burda bazı seçenekler sunuyor. Maçı 3d izleyebilir, sadece önemli anları seyreebilir, maçın tamamını istatistliksel olarak izleyebiliyoruz. Yada maçı hiçbir şekilde izlemeden hızlı olarak geçebiliyoruz. Hazır buraya gelmişken kurtlarımı biraz dökeyim, 3d olarak izlenebiliyor olması oyuna inanılmaz bir hava katıyor bence. Fakat geçen senenin grafikleriyle bu senede karşılaşınca insan çok büyük hayalkırıklığına uğruyor. Zaten oyunda hiçbir şeyi değiştirmemişsiniz bari grafiklerini değiştirin. Aslen bir managerlik oyununda yüksek grafik kalitesi aramak ne kadar saçmadır. Ama yapıcak bişey yok oyunun içindeki darlığı en azından iyi grafiklerle unuttura bilirlerdi.

Şimdi öneriler: Bence maçları mutlaka izleyin hem havaya girmenizi kolaylaştırıyor. Hemde anında müdahele etme şansınız olduğundan maçı derinden etkiliyor. Oyunu daha zevkli kılmak istiyorsanız 3. ligden bir takım alarak oyuna



başlayın. Böylece 4 sezon sonunda inanılmaz hakim olduğunuz ve tamamen sizin elinizde büyümüş bir takımla 1. lige merhaba diyebilirsiniz. Bu şekilde oynadığınızda gerçekten acayip havaya giriyorsunuz. Başka bir konu ise kulüp başkanı sizden sadece takımın başarısını beklemiyor. Aynı zamanda finansal başarınında sizin tarafınızdan gelmesini bekliyor. Kulüb zararda olmasada eğer bir kaç aydır yerinizde sekiyorsanız kapı dışarı ediliyorsunuz. Bu yüzden kulübün büyümesine yönelik adımları dikkatle atmanız gerekiyor. Oyuncuların isimlerinin sağ taraflarında yazan "non-eu" avrupa vatandaşı olmayan oyuncuları temsil ediyor. Bu oyuncuların sayısına oldukça dikkat edin çünkü İngiltere liginde oynuyorsanız 3 yabancıdan başkasını oynatamıyorsunuz. Demem o ki onlarca yabancı oyuncu alıp sonra onları bir tarafta oturtmayın. Genç oyuncular meselesine gelince. Bence çok çok önemliler. Sebeplerini sıralayayım eminim sizde hak vericeksiniz. Bir kere beş kuruş para harcanmıyor onlar için. İkincisi çok hızlı gelişiyorlar, yaşlarınında genç olduğu düşünülürse 3 amaçlı kullanılabilirler. İlki satar paranıza para katar daha iyi bir oyuncu alırsınız. İkincisi takımda yetiştirip iyi bir oyuncu olmasını beklersiniz. Üçüncüsü ise kiralık olarak verip hem para kazanır hemde oyuncu geri geldiğinde oyun tecrübesi kazanmış daha iyi bir topcu olarak takıma katarsınız. Seçim sizin hangisini daha mantıklı bulursanız onu uygulayın. Ya da kendinize yeni yollar bulun. Çok önemli başka bir nokta ise oyuncunun gerçek mevkiinde oynamasıdır. Oyuncuların sol taraflarında hangi mevkiide oynadıkları yazıyor. Eğer bir oyuncuyu oynadığı yerin dışında bir yerde oynatırsanız skill puanı nerdeyse yarı yarıya düşüyor. Bu da o oyuncudan verim alamadığımız anlamına geliyor. Bu yüzden trasferleri oyun bölgelerine göre yapın. Transfer konusunda başka bir ip ucu ise genelde maçlarda sakatlanmalar görünüyor. Bu yüzden yedekte mutlaka her mevkiinin adamından bulunmalı.

Sizlere bu oyun hakkında verebileceğim genel bilgi bu kadar. Oyuna en baştan genel bir bakacak olursak yeni oyun gelmeyen şu günlerde alınıp oynanabilir. Ve kalabalık bir şekilde oynandığında da eminim kolay oynanırlığı nedeniyle çok keyifli olacaktır. Oyunla ilgili yazacaklarım bitti ama sizlerle paylaşmak istediğim bazı şeyler var. Aslında bunlar oyun camiasında olan hepimizin farkettiği şeyler. Hayatımızın belirli dönemini oyun oynamaya ve oyunlara verdik. Ve biz bunu sadece dış dünyadaki darlıktan kurtulmak için yaptık. İçine girdiğimiz sanal hayat ise ilk önceleri sonsuz gözüktü gözlerimize. Ama şimdi şimdi farkediyorum ki asıl kapana, sıkılmış olduğumuz gerçek hayatın yerine sanal bir dünyayı koyduğumuz gün girdik. Artık yaptığımız tek şey beklemek, bizim her türlü zevkimize ve sınırsızlığımıza cevap verecek bir oyunun gelmesini beklemek. Ama ne yazik ki gelmeyecek. Ve arkadaşlarımızla her bir araya geldiğimizde hiçbir zaman gerçek olmayacak bir hayalin sohbetini yapacağız. İşte bunları düşünüyorum son zamanlarda. Bu kadar derindeyken bunları bilmek ve hala giderek derinlere inmek...

Futbol. Genç-yaşlı, kadın-erkek, çoluk-çocuk herkesin sevdiği ve beğenerek izlediği bir spor... Dert, tasa ne olursa olsun futbol maçı başladı mı hepsi unutulur.... Özellikle derby maçlarda bu heyecan günler sürer. Tabi durum böyle olunca herkes "futbol ustası"(?) olur:

__ Abi onu orda oynatmayacaktı!
__O gol kaçar mı yaaaa!
__ Revivo olsa nasıl vururdu şimdi varya!
__ Adamlara bak tek kale maç yapıyorlar, abi takımı kaçak oynattı..

Bu laflar hiç birimizin yabancı olmadığı laflar. Ama kazın ayağı öyle değil... Bir takım kurmak, kimin nerde oynayacağına karar vermek, yeteneğine göre adam seçmek göründüğü kadar kolay değil. Hele birde bu oyunu bir kız oynamaya çalışıyorsa orda biraz tıkanıyorsun işte, mesela:

Bildiğimiz kadarıyla(!) adam seçtik...
__ Bunun sağ back'te oynaması lazım
__ Bu hızlı birine benziyor bunu forvet oynatalım
__ Bunun ismi güzelmiş penaltı atar galiba...
__ Tamam bu da orta sahada birşeyler yapar herhalde.... diye onbir adam seçiyorsun. Sonra antrenman falan yaptırmak lazım tabi! (işte buralarda hiç zevk almıyorsun) oyunun en güzel yanı takımın maça çıkması. Bakalım neler yapmışız? Sonra seçtiğin adamları değerlendirmeye başlıyorsun.

__ Tüh ya keşke böyle yapmasaydım, şunu şuraya koysaydım falan dediğin yerler olmuyor değil.

Ama şunu söylemek gerekirse futbolcular iyi... ne dersen onu yapıyorlar -tabi demesini bilmek gerekiyor :))-

Bu oyunu oynamak için dünyadaki futbolcuları tanımak, kimin nerde nasıl oynadığı hakkında bilgi sahibi olmak lazım. Alt yapıda oynayan gençlerden diğer takımlarda oynayan futbolculara kadar transfer edebileceklerinin listesini görüyorsun ama kadro biraz dar gibi...

Futbola gönül verenler, sadece izlemekle kalmayıp takımını baştan sona götürmek isteyenler için tercih edilebilecek bir oyun.

Bu oyunu oynadıktan sonra düşündüm ve karar verdim! Sadece "izlemek" gerçekten çok daha keyifli...

FA Premier League Man. 2002

Bazı yenilikler haricinde her zamanki stilinin koruyan oyun manager'lik hastaları için en iyi seçeneklerin başında geliyor. Bu arada futbolculara fazla idman yaptırmayın, çatlatmayın zavallıları :)

FİRMA: Electronic Arts
TÜR: Manager
SİSTEM: Windows 95/98 Pentium II 266 64 Mb Ram Direct X 8.0

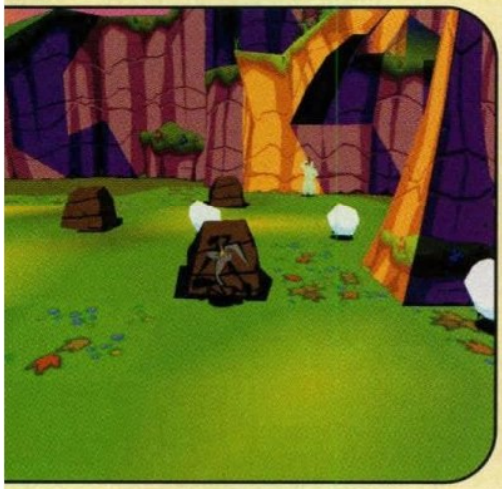
%78

Polat abi bu benim ilk yazım. Ne yapacağımı bilemediğim için yazıyı korkudan Anneme verdim. Sen bi zahmet gidip ondan alır mısın? (Ozgür).

SHEEP DOG 'N WOLF

Koyun yakalamak bu kadar zor olmamalı

İrem UYGUN
irem@kamernet.com



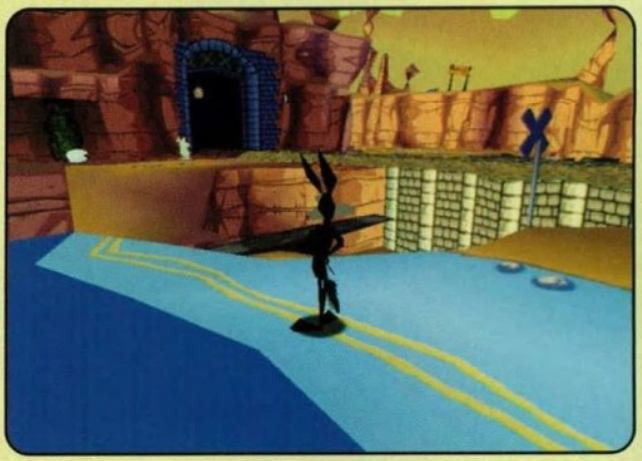
Gameshow birbirinden üstün yazarlarla dolu. *Tamam ben akşama yazarım bunu zaten, o tarihe kadar yirmi kere bitiririm abi oyunu, süper açıkladım için ferah olsun.* Hayretle izliyorum uzaktan. Aralarında bir tek ben 'giriş özürlü' olarak önemli bir kitleyi temsil ediyorum. Yine çene zenginliği bakımından birincilik bende. Ama yazıya nasıl gireceğimi düşünmeye harcadığım zaman, yazının geri kalanı için kasarken tükettiğim zamanın beş on katı. Olsun diyorum, tek derdi koyun kaçırmak olan bir tilkiden bahsedeceğim ne kadar uzun sürebilir ki. Ardımda "yazarsın yürü be, edebi girişine kurban olayım, güveniyoruz yaşşa be" şeklinde haykıran bir ordu bırakarak yüklendiğim misyonun bilincinde, ürkütücü zekama dayanıyorum. Güneşi sabitledim, birkaç saatim var başlıyorum..

Teoride hepimiz genciz, az buçuk çizgi filmden anlıyoruz. E oyunumuz 'under license by Warner Bros.' olduğundan bahsemeden de geçemiyorum. Öncelikle Looney Tunes geliyor akıllara; sonrasında Batman, Superman, Scooby-Doo, The Wizard of Oz ve en yeni üyesi Harry Potter. Şimdi bu kendilerini ikon yaratmaya adamış yaratıcı beyinleri 1983'te kurulmuş Test Drive®, V-Rally™, Unreal™, Oddworld™ ve Alone In The Dark™ gibi ödüllü ödülsüz yüzlerce oyun piyasaya sürerek köşeyi dönmüş, peşi sıra Fransa'yı satın almış deli dolu firma Infrogames ile birleştirin. Ortaya çıkan her ne olursa olsun başarısız olacağı fikrine pek bir ihtimal verilmiyor bu yüzden. Ve adamlar kuzu çalmaya dair teknik ayrıntılara eğilen bir oyun yaratıyor, o kadar rahatlar yani. Adı Sheep Dog and Wolf. Gavur buna Sheep, Dog'n Wolf oh yea der. Haklıdır. Oyun, biraz da olsa çizgi film tozu yutmuş olanların anında hatırlayacağı hani şu vahşi batının en hızlı en ele avuca sığmayan mavi kuşu Road Runner'ın (meep meep) peşinde kendini parçalayan -halk arasında Ralph Wolf olarak da bilinen- Coyote'nin koyun kuzuya olan düşkünlüğünden kaynaklanan sinematiği. Hayatta tek endişesi, gözlerini görmek bir türlü nasip olmayan yapılı çoban köpeği Sam'i aşıp sürüsünü mideye indirmek. Bir tilki kadar olamadık yani..

Oyunun adını kaplayan karakterlerimizi incelemek gerekirse... Coyote, o bildiğiniz aç kurnaz ama bir o kadar bahtsız bir tilki. Gösteri yaşamına 1953'te "Don't Give Up The Sheep" ile yine bu tarz bir konu ve ekiple adım atmış. O zamandan beri de o yaka benim şu kıta senin dolaşıp ömür eskitiyor. Onun bu çaresizliğini gören Daffy 'Warner Bros. benim sayemde buralara geldi' Duck adlı çok konuşan, siyah ama bir o kadar kendini seven ördek Coyote'ciğimizin yardımına koşuyor. Hatta o kadar ki bana anlatacak bir şey bırakmıyor ama sanırım bu yeterli bahane zincirini tek başına oluşturamıyor. Her neyse, Daffy özellikle ilk bölümlerde öncelikle karmakarışık olan kontrolleri öğretmekle hükümlü. Efendim nasıl zıplar bu hayvan, ne yer ne içer hep onun sayesinde öğrendim ben. Yoksa kontroller gerçekten öğrenmesi uzun zaman alsın diye hazırlanmış. İsteyen kafasına göre değiştirebilir tabii diyip konuyu tekrar melül melül bakan beceriksiz şahsiyetimize çekmek istiyorum. Kendisi Road Runner'ın eline su dökemese de hızla koşabilir, parmak ucunda dikkat çekmeden yürüyüp süzülebilir, koca koca taşları yerlerinden oynatabilir, kısaca tüm o bastıramadığı vahşi güdülerinin altında bir kahraman yatmaktadır. Bu kahraman bir de inventory'ye sahiptir ki pes dedirtir; çünkü kullandığı araç gereçlerin çoğu ACME laboratuvarlarında üretilmiş tescilli damgalı eserlerdir. [Sihirli flüt, roket, koyun parfümü, mıknatıs, elastik bantlar, robot ve salatalık şimdilik aklıma gelenler. Evet salatalığı da laboratuvarda yetiştirmişler ne var?] Oyun sırasında Coyote'nin başının tepesindeki küçük baloncuklarda yer alan bu kullanışlı aletlerden toplamda otuz tane olduğunu da öğrenmiş bulunmaktayım.

Sıradaki sima, gözünü sevdiğim bir köpek. Kuzuları dere tepe tanımadan otlatma görevini üstlenmiş sert adam Sam, sürüsüne sarkıntılık edenlerin gözyaşına bakmamasıyla ünlüdür. Ayrıca otomatiğe bağladığı kafası döner durur, nerde bir hareket olsa kıllanmaya programlanmıştır. Tilkicik Sam'in yakınına geldiğinde bu yüzden sağ üst köşede bir karenin içinde etrafı dikizleyen Sam belirir. Eğer fonda hoş bir yeşil varsa sorun değil, henüz Sam'in kapsama alanında değilsiniz. Renk turuncuya döndüğünde bilin ki kuçu her an hırlayabilir, dikkatli olup yavaş yavaş hareket edin. Özellikle köpek size doğru bakmıyorken ilerlemeye özen gösterin, arkasından dolaşın, hatta sizi parmak ucunda yürüten tuşu asla serbest bırakmayın vs. Rengimiz kırmızıya çaldığında olabildiğince hızlı koşarak olay yerini terk edin veya köpek maması oluşunuzu seyredin. Yeri gelmişken bahsedeyim: oyunda en çok sevdiğim özellik auto save sıklığı oldu. Örneğin yakalandım şimdi ben, oyun beni taa bölümün başına değil de köpeğe av olmadan önceki sahneye oturtuveriyor. Coyote'nin health, zaman

kısıtlaması ya da sayılı canı falan da olmadığından insanın durduk yere oynayası geliyor. Hele üçüncü, olmazsa olmaz topluluğu oluşturan koyunlardan birini el üstünde taşıyan Coyote'nin inanılmaz sevimli hali görüldüğünde! Ah böyle etine dolgun koyunlar löp löp ederken koşma yeteneğini yitiriveren zavallı tilkinin meeleyen yün yumağını nazikçe yere bırakışını bir görebilseniz. Onu geçtim hadi, şunu hayal edin. Coyote ince mi ince bir dağ eteğinde kuzucuğuna sarılmış yandan yandan sürünmektedir. Derken dengesini kaybedip kayıverir, el kol ayağıyla daha bir sıkı yapışır hayvancağıza, kuzu meaa der, düşerler.. Koyunlar ise asla karaktersiz et yığınları olarak görülmemeli (bak bak) bence. Oyunun, koyunlara kazandırmaya çalıştığı birkaç özellik var mesela. 'Aptal olabilirler ama bir düğme gördüklerinde de basmadan duramazlar' yazılı bir tabela okudum az önce. Sonra baktım gerçekten hayvan, kuzu aklıyla gitti yapıştı düğmeye. Kokular sürüdüm, sebzelerden bırak o düğmeyi yazdım dağa taşa ama işe yaramadı. İlla ayağına götüreceksin kardeşim, kuzu bu. Neyse yeşilliğe salıverdim aklı başına geldi. Siz siz olun öyle çalılığa saklanmayı, saatlerce boyunuz kadar taşların ardında kalmayı beceremiyorsanız koyunların dayanamadığını öğrendiğiniz bir objeyi direkt çıkarın, elinizin altında bulunsun. Durduk yerde meleyerek peşinize takılıyorlar, arkanızdan zıplayarak bir sürü psikolojisi geliyor ki aman aman.. Çizgi film atmosferini ve mizahını her yönüyle desteklemeyi becerebilmiş Sheep Dog and Wolf, havasını on altı farklı zorlukta bölüme yaymış. [Bonustan ek level çıkabilir, benden söylemesi.] Koyunu kaçırdıktan sonra haritanızdan da görebileceğiniz beyaz bir çembere onu bırakmak ve siz de sağ salim içine girmek zorundasınız. Koyunu yakalamak için çalılıkların arkasına saklanan, abartıp koyun kılığına giren Coyote, bir de koyunu çembere çekme zahmetine katlanacak. Yerlere hıyar serpiştirecek veya tahteravalliden kuzu uçuracak. Kısacası çizgi filminde rastlayabileceğiniz her türlü girişimde bulunacaksınız. Bazı yerlerinde platform oyunlarını aşıp böylelikle adventure'a yaklaşan SDW ('combine' edebilme opsiyonu burda da varmış, ne hoş) çoğu zaman saç baş yolduracak kadar zorlaşıyor. Küfür, ruhun yelpazesidir arkadaşlar.



Oyun içerisinde kimi yerlerde açık mavi bir posta kutusu göreceksiniz. Üzerinde 'Order' yazan bu kutuya kalıbınızı bastığınızda şu bahsettiğim araç gereçlerden birine ulaşacaksınız. Etrafında bir tabela beliriverirse okumanızı tavsiye ederim, ipucu falan olabilir. Aslında haritadan da yardım bilgilerine ulaşabilir veya herhangi bir inventory üyesi hakkında gerekeni öğrenebilirsiniz. Oyuna renk katsın diye de gizli saklı yerlere bonuslar dağıtmışlar. Keşfettiğiniz takdirde puan kazanıyorsunuz ki sonra bu puanları 'special item'a çevirip menüden çeşitli Warner Bros. karakterlerinin çizimlerini, skeçlerini görebiliyorsunuz. Devam ettikçe yeni planlar yapmak zorunda olduğunuz gibi yardımını esirgemeyen Daffy'yi de iyice dinlemelisiniz. Bazen önemli ve zor taktikleri Sam üzerinde denemeden onunla çalışıp olgunlaşmak gerektiği kanaatindeyim. Bu yüzden 'do you want to practise' dediğinde kabul edin, çizgi film tadında olsa da ne kadar kafa patlatan puzzlelara sahip olduğunu tahmin bile edemezsiniz. Çocuk oyunu değil yani. Bir de Bugs Bunny Lost in Time vardı şimdi geldi aklıma. Beynim dönmüştü tavşanı zaptedeyim derken, hepsi böyle bunların. Uzak durmak lazım ya neyse şimdi..

Grafikler, herhangi bir televizyon kanalındaki çocuk programlarını kontrol ettiğiniz izlenimini verecek kadar renkli ve böcekli. Şelaleler, köprüler, geçitler falan derken süper animasyonlu fon; bölüm geçtikçe volkan, çöl, şato ve Mars'a kadar çıkacak. Değişim sadece mekanla sınırlı kalsa iyi. Sam dışında düşman türevleri üreyecek; köpekbalıkları, boğalar ve gittikçe daha sivrileşen köşeli uçurumları tehlikelerin arasında sayabiliriz.

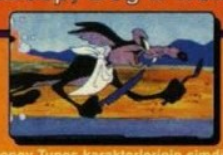
Son paragraftan beri çok düşündüm ve eleştirebileceğimin sadece saçma kamera açıları olduğunu keşfettim. 360 derece görüşü sağlayabilmesi için karakterin etrafında fıldır fıldır dönen bir kamera butonu eklemişler ki böylece farklı açılardan işimize bakalım. Ama kamerayı otomatik hale getirmemişler, hep dürtmek istiyor. Yani Sam beni ilk kez yakaladığında ben tilkime neler yaptığını göremedim mesela. Önümde 2,80 bir çam vardı buglı dalları arasından hiçbir şey seçilemiyordu. [Hala merak ediyorum acaba o sırada ağacın arkasında neler oluyordu, bu bir çeşit önlem miydi yoksa suikast mi? Bilemiyorum..] Ya da bir köşeden dönünce devam edilmesi gereken yolu değil de karşıki duvarı gösteren bu yöntem, biraz acemi kalmış. Oysa 3D Warner Bros. hayvancıkları olabildiğine güzel hazırlanmış. Daffy'nin dışında tanıdık kekeme domuzcuk ve Road Runner ile karşılaşabildim henüz ama aldığım duyumlara göre başkaları da varmış. Evet, çok heyecanlı. Seslendirmeler de pek eğlenceli bu arada. Ördeğin peltek peltek konuşurken tükürmesi ya da domuzcuğun kekelemekten söyleyemediği bir kelimenin yerine başka birini getirip karizmayı toparlaması (salatalık yerine yeşil tüylü sebze dediğini biliyorum) cuk oturmuş. Coyote sessiz sakin bir tip olduğundan el kol hareketleriyle diyaloğa giriyor gerçi, idare ediyoruz. Coyote'nin en parlak hareketi ise zıplamayı unuttuğu veya köşesinden kaydığı uçurumların tepesinde aşağı düşmeden bir süre önce havada seyredip ayaklarıyla çevresini şöyle bir yokladıktan sonra tartışmalı pozisyonlara girmeden ortamı terk etmesidir. Tom, Jerry fareyi ele geçiremedikçe benim gibi uyuzlanıyorsanız bu kaybetmeye konsantre olmuş tilkiyi kesin bağrınıza basacaksınız. Son olarak müziklere değinmek isteyeceğim ama sanıyorum ki Warner Bros. diyince hepinizin aklına gelen müzik ve efektler vardır. İşte onlardan farkı yok melodilerin veya Coyote bir ağaca tosladığında kafasında uçuşan kuş ötüşmelerinin.

Öyle veya böyle girdin yazıya İrem Hanım, hadi bitir şimdi kolaysa. Online di mi zebani? Ne diyor? Beşiktaş'ın lağım haritasını download etmiş, bir işler çeviriyor kesin, insanları günün 64 saati online olduğuna inandırıp göz boyuyormuş. Neyse. GameShow yaşını başını almış kocaman çocuklarla dolu. *Tamam yolla sen yazıyı her şeyi anlatacam, böyle bitirmeyeceksin herhalde, İrem yıkıl karşımdan yıkıl...*

Çizgi film kanunları: Bilmemek ayıp!

1- Havada asılı kalan kahraman o durumu farkedinceye kadar asılı kalmaya devam eder (Kahramanımız Kurt aşağıya bakmasa sorun yok ama baktığı anda ½ gt2 işe karışır).
2- Hareket halindeki bir kahraman yoluna birdenbire katı bir madde çıkıncaya kadar hareketine devam eder (Çizgi film karakterlerinin momentumu mutlaktır).
3- Katı bir maddenin içinden geçen bir kahraman arkasında vücudunun kesit ölçülerine uygun bir delik bırakır.
4- Korku ya da kaçış anında bütün çekim kanunları etkisiz hale gelir (Özellikle takip sahnelerinde hiçbirşey yere değmez).
5- Hız arttıkça nesneler aynı anda birden fazla yerde bulunabilir (Mesela kavga sahnelerinde çizgi kahramanların bir bulut kümesi içinde her yerde görünebilmeleri gibi)
6- Tünel girişine benzeyecek şekilde boyanmış katı duvarlardan bazı kahramanlar geçebilirken diğerleri geçemez (Bugs Bunny'nin hinliğidir bu. Ne fırlamadır o).
7- Birşeyin peşinde olan tüm çizgi kahramanlar ne kadar fizik, kimya ve matematikte uzmanlaşmış olsalarda yaptıkları planları bozacak bir şanssızlık her zaman mevcuttur (çizerin pisliği de denir buna).
7- Bütün dinamitler hainlik yapan kahramanların başında patlar. Dinamit'den ne kadar uzak olurlarsa olsunlar.
8- Slyvester Tweety'i asla ama asla yiyemez.
9- Tom da öyle...

Sheep, Dog'n Wolf



Looney Tunes karakterlerinin şimdiye kadar çıkmış en iyi oyunu. Bahtsız kurt Ralph abimizin koyunları yakalayıp karnını doyurmasını sağlamak çok basit görünüyorsa size yanılıyorsunuz. O kadar zor ki. Çok eğlenceli. Sam de çok uyuz

FİRMA: Infogrames
TÜR: Strateji
SİSTEM: Windows 9x/Me
Pentium II 300
64 Mb Ram
3D Hızlandırıcı

% 85

- Polat abi, İrem tatile gidecekmiş, seni bulamadı yazıyı bana gönderdi. Ben MEG'e gönderdim... (Altug)
- Ben de sildim (MEG)

Engin ULUKURTLAR
eulu@kamernet.com

RAILS Across America

Yıl 1890, Amerikanın gelişme dönemleri. Kendi halinde bir tren yolu işçisi iken nasıl olduğu anlaşılamadan bir anda zengin olan William TrainWheller'ın malikanesinde;

- Efendim rakiplerimizden **Harriman** taşımacılık Toronto-Vancouver arası yolunu bitirmek üzereymiş!!

- Çuff çuff..Yahu rahatsız etmeyin beni oyuncak trenlerimle oyn..Ehm. Çabuk o yola dinamit döşeyin (**Sabotage**). Daha sonra kirli işler müdürüm Sam'i bulun. Yumoş Harriman'nın kasasından biraz para yürütsün (**Stock Raid**) ama Sam'e önce New York'da bir sarışın ayarlayın (**Graft 1 influence point**), ayrıca Harriman hakkında da basına kötü iddalar yayın (**Publicity**). Nebileyim topoş falan deyin (**Yorumsuz**:)!!

- İstediklerinizi yaptık halk artık bizi tercih ediyor. Bu arada sayın William, Denver şehri yakınlarında altına hücum başlamış.

- Ne diyorsun sen terbiyesiz!! Her şeyi bana mı soracaksınız?! Hemen en yakındaki şehirden oraya bir demiryolu hattı döşeyin (**Lay Tracks**). Masraftan kaçınmayın gerekirse çift hat geçin (**Extra Tracks**). Hattın başına bir müdür atayın ki verimliliğimiz artsın (**Use Manager**). Bu arada hattı döşerken işçilere birkaç güzel kızılderili kadını vaad edin de iş daha çabuk bitsin (**Extra crew, ama bu yolla değil**:)

- Sevgili patronum, yeni gelişen Boston limanı ile iç kesimlere hammadde dağıtımında önemli rol oynayan Albany yöresi arasında sahipsiz bir demiryolu hattı bulduk.

- Sende ne kadar yalakaymışsın be Jhon.
Neyse, hemen halk üzerinde baskı kurun ve numaradan bir açık arttırma düzenleyin (**Publicity – Force Auction**). Ucuza kapatın o yolu, sonrada bütün işçileri kovun işten nıhahaa!!

10 dakika sonra;

- William TrainWheller yürüttüğünüz pis işler ve skandallarınız ortaya çıktı. Tutuklusunuz!

- Eşiniz Betty ve topoş sandığınız Harriman birleşip sizi elevermişler. Ayrıca yalakalığı sizden öğrendim efendim. Bu arada sanırım siz artık benim efendim değilsiniz efendim.

- Hayırrr...Demiryolu imparatorluğum...

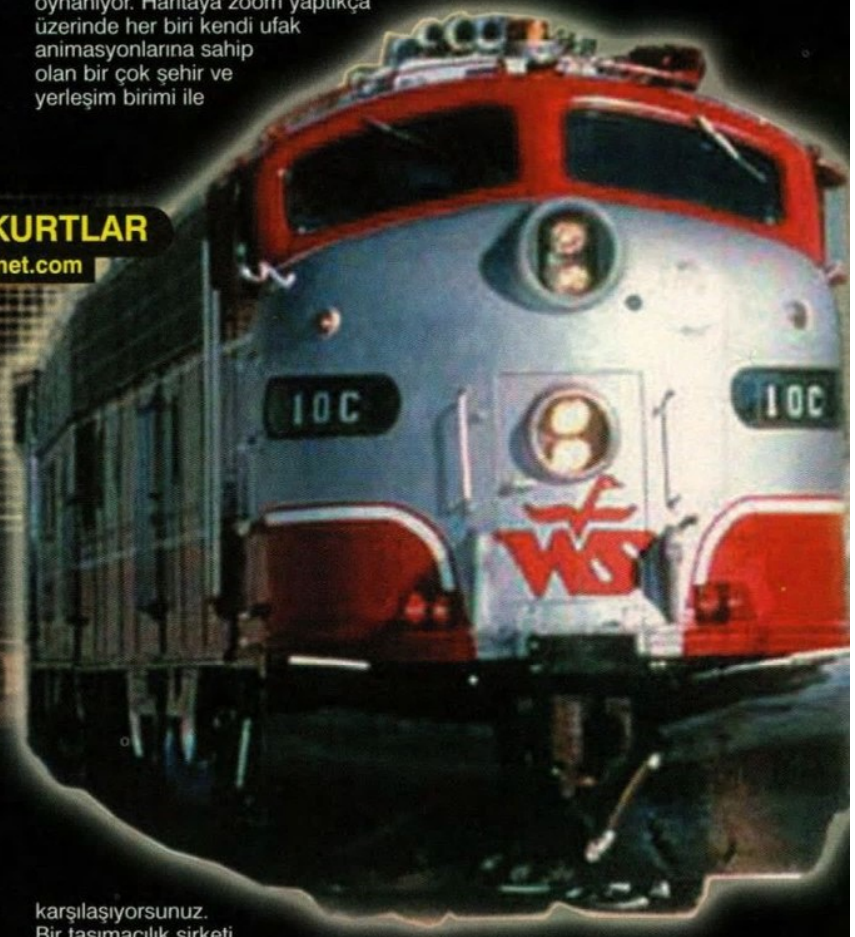
Buharlı lokomotifler yapılmış en asil makinelerdir bence. Düşünsenize bir kere, tamamen mekanikler. Lokomotif'i sürdüğünüz yerde bir sürü gösterge, kol ve düğme bulunur. Sanki koskoca bir uzay gemisini sürüyormuş gibi (daha önce uzaygemisi sürdün mü diyenlere yanıtım evet, Wing Commander'i birincisinden itibaren ezbere bilirim olacak:). Fakat bütün bu şaşalı kontrol mekanizmasına, bir sürü kol, düğme göstergeye rağmen yürüyen şey günümüze göre çok basit bir mantıkla çalışır ve rayların dışında bile hareket edemez. Yinede, her köşesinden buhar fışkıran o koca cüssesi bile mekanik asaletini göstermeye yeter bence.

Bu hantal aletlerin yer aldığı, Railroad Across America'da, 1830'lu yıllardan 2040'lı yıllara kadar olan zaman dilimi içersinde, Amerika Birleşik Devletleri ve sınır bölgelerinde bir demiryolu imparatorluğu kurmaya çalışıyoruz. Bunu dedikten sonra biraz eski oyuncuların aklına hemen efsanevi oyun Railroad Tycoon gelecektir. Muhteşem bir ekonomik yapı, şirket olarak büyüme, yayılma duygusu ile trenleri ve taşımacılığı birleştiren **Sid Meier**'in Railroad Tycoon'u asla unutulmayacak (Sid babanın hiçbir oyunu unutulacak gibi değil ki. Her biri kendi türlerini yaratmışlar. Civilization, Colonization, Pirates, Silent Service, Red Storm Rising, F-15 Strike Eagle 1-2....Bu parentezi hemen kapamalıyım yoksa Sid üzerine günlerce konuşabilirim eheh). Bu oyunda teorik olarak bir Railroad Tycoon klonu tabi ki. Ama yinede bu oyunun zevkinden hiçbir şey götürmüyor!!

Öncelikle R.A.America'nın oynanış havasından bahsedeyim oyunu daha almamış yada kararsız olanlar için.

Dediğim gibi 1850'lili yılların yeni gelişmekte olan Amerika'sı üzerinde trenlerimizle; çok mühim olan yolcu ve hammadde taşımacılığını üstleniyoruz oyunda. Bilgisayarın yönettiği ve bizim gibi birer taşımacılık şirketi olan bir sürü rakibimiz oluyor.

Oyun dümdüz bir haritanın üzerinde oynanıyor. Haritaya zoom yaptıkça üzerinde her biri kendi ufak animasyonlarına sahip olan bir çok şehir ve yerleşim birimi ile karşılaşıyorsunuz.



Bir taşımacılık şirketi olarak genel amacınız bu gelişmekte olan kentleri tren yolları ile birbirine bağlayıp belirlediğiniz zaman dilimine kadar (maksimum 2040 yılı) gerek parasal gerekse prestij açısından birinci şirket konumunda kalabilmek.

Oyun genel olarak bu tanıdık konuya sahip olsa bile oynanışı gelişmiş "tycoon" serisi ve benzeri oyunlardan biraz farklı. Öncelikle bu oyunda trenlerimiz ve istasyonlarımız fazla ayrıntılı değil. Şehirlerin arasında taşına bilinenler iki kısma ayrılmış: Kargo ve yolcu. Yani mesela Railroad Tycoon 2'de olduğu gibi her şehrin istediği ve dışarıya verdiği ayrı ayrı mallar yok. Dolayısı ile değişik vagon ve taşımacılık çeşitleri de yok. Ayrıca her ne kadar lokomotiflerimizle alakalı bir sürü ayrıntıyı görebilsek de bunlara müdahale edemiyoruz. Fakat zaten bu oyunda amaçlanan sıkıcı bir şirket simülasyonu yaratmak değilmiş anladığım kadarı ile. Çünkü bu oyun daha basit ve daha hızlı bir oynanış içeriyor.

Oyunda her ne kadar ana amacınızı para kazanıp şirket olarak yayılmak oluştursa da bundan çok daha önem taşıyan bir şey var: Prestij puanı. Halkın gözündeki prestijiniz oldukça önem taşıyor.. Aslına bakarsanız

"Emin abi ne yapıyorsun?" -Can

"Çekil oğlum! Burda tren imparatorluğu kuruyorum" -MEG

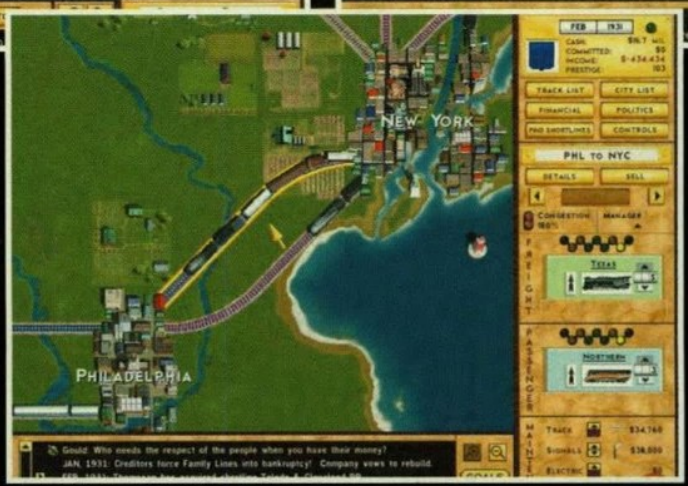
oyunun en ana amacı, prestij puanı toplamak için Amerika tarihinde yer alan belirli demiryolu hatlarını hızla yapıp bunların verdiği prestiji elde etmek. Bu tarihi hatlar genel olarak Amerikanın bir ucunu diğerine bağlayan uzun demiryolları. Zaten oyunun ismi de buradan geliyor Mesela kıtanın ortasındaki Toronto ile batı sahillerindeki Vancouver limanını birleştiren bir demiryolunu rakiplerinizden önce yapabilirseniz bu size önemli bir güç ve prestij puanı sağlayacaktır. Böyle böyle tüm prestij point'leri kapıp bu esnada da gerek ekonomik olarak doğru adımlarla gerekse hile ve pis işlerle şirketinizi lider konumda tutarsanız başarılı oluyorsunuz.

Oyunu çalıştırdığımızda karşımıza klasik bir ana menü çıkıyor. Burada bulunan seçeneklerden bazılarına kısaca değinecek olursak;

Quik Start: Hiçbir ayarlama ile uğraşmadan direk oyuna başlamak isteyenler için yapılmış bir seçenek.

Single Player: Eğer benim gibi oyunların her şeyini iyice ayarlayıp ciddi bir başlangıç yapmaktan hoşlanıyorsanız bu seçeneği seçmelisiniz. Single player'i seçtikten sonra karşımıza üç seçenek daha geliyor. Bunlar ise;

Regular Game: Ayarlamaları yaparak standart bir oyuna başlamanıza yarayan seçenek. Regular game ekranında, şirketinizin ismi logosu ve rengi ile beraber oyunun ana ayarlarını da yapabiliyoruz. Bunlar arasında oyunun zorluğu, başlangıç ve bitiş yılları (başlangıç yılı minimum 1830 bitiş yılı maksimum 2020), oyun başında elinizde olan paranız (maksimum 50$), politik saldırıların olup olmayacağı gibi özellikler yer alıyor. Hemen şunu ifade etmeliyim, elbette ki oyuna başladığınız tarihe göre tren teknolojisi, genel ekonomi ve şehirlerin durumları değişiyor. Ayrıca oyuna 50$ ile başlamak da bana göre bir nevi cheat özelliği taşıyor.



Scenarios: Özgürce ilerleyen bir oyun yerine, Amerika kıtasına has tarihi demiryollarını inşa edebileceğiniz bir oyun düzeni içersinde olmak istiyorsanız seçebileceğiniz seçenek ise scenarios. Dediğim gibi bir çok tarihi ve önemli demiryolu zinciri, geçtikleri zaman diliminin şartları da ayarlanarak bu senaryoların içersine konulmuş.

Scenarios'a girip istediğimiz senaryoyu seçtikten sonra regular game'deki gibi bir ayar menüsünden istediklerimizi değiştiriyor ve yine start ile oyuna başlıyoruz.

Tahmin edebileceğiniz gibi senaryoları bitirmek için birkaç belirli amacınız oluyor. İşte şu şehirlerin arasına bir demiryolu hattı kur, bilmemne şehrini hatta bağla falan gibi. Ben böyle angarya şeyleri sevmesem de belki hoşlananlarınız olabilir. Giderayak şunu da söyleyeyim ki oyunu yapan firmanın internet adresinden yeni senaryolar indirebiliyormuşsunuz.

-Resume Game: Save ettiğiniz bir oyunu yüklemek için kullanılır. Açıklaması bile fuzulidir!

Multi Player: Bu oyunu multiplayer olarak hiç denemedim ama içerdiği politik düzen ile arkadaşlarla oynamanın zevkli olacağını düşünüyorum.

Encyclopedia: Oyunda kullanılan trenler hakkında oldukça güzel olarak hazırlanmış bir ansiklopedi kısmı. Trenler hakkında bir sürü ayrıntı ve değişik resimlerinin bulunduğu bu bölüm çok hoşuma gitti (ve bir kez daha buharlı trenler kadar asil olan hiçbir mekanik aracın bulunamayacağını anladım).

Bu menülerden sonra artık oyuna başlayabiliriz. Daha öncede belirttiğim gibi R.A.America dümdüz bir haritanın üzerinde oynanıyor. Bu haritanın üzerinde birbirine bağlanmayı bekleyen bir sürü şehrimiz var. Oyunun bu genel haritasının hemen altında tarihi/önemli mesajların geçtiği bir panel bulunuyor. Bu mesajlar bulunulan tarihe göre şirketlerin, ekonominin ve şehirlerin durumu ile alakalı çok önemli bilgiler veriyor (mesela 1929'daki büyük ekonmik kriz ile alakalı verileri buradan öğrenebiliyorsunuz. Tabii yıl 1929 olunca eheh) Bu kısımdan tarihin gelişimini izlemek oldukça zevkli.

Bu mesaj kutusunun hemen sağ alt yanında "goals" ve tren resmi bulunan bir düğme bulunuyor. Goals'den başlarda bahsettiğim prestij puanlarını sağlamak için kurmanız gereken uzun demiryolu hatlarını öğreniyorsunuz. Dediğim gibi bunları ilk olarak kurmanız çok önemli. Tren resimli düğmeden ise en yakında hizmet veren trenyolunu görüyoruz.

Ana ekranın sağ tarafında oyun boyunca kullanacağımız bir bar bulunuyor. Bu barın en üst kısmında sabit olarak; o anki tarih, elinizde bulunan para, gelir miktarınız ve sahip olduğunuz prestij puanı gibi bilgiler yer alıyor. Bu kısmın hemen altında oyunu yönetmenizi sağlayan menüler yeralıyor. Bunlar;

Tracklist: Yaptığınız demiryollarının değişik kategorilere göre listesi. Oyun ilerleyince çok işe yarıyor.

Citylist: Demiryolu hattı ile bağladığınız şehirler başta olmak üzere tüm şehirlerin yolcu/kargo oranlarını ayrıntılı gösteren şehirler listesi.

Find Shortlines: Oyun boyunca bazen kısa mesafede oldukça kar getiren sahipsiz demiryolları oluyor. Bu tuş ile bu demiryollarından istediğinizi seçebilir, onu açık arttırma ile satın alabilir yada politik kartlarınızı kullanarak bu karlı yolları kendi saflarınıza geçirebilirsiniz.

Financial:

Bu bölümün en başındaki **Loans** kısmı paramız tükendiğinde kredi alabilmemiz için kullanılıyor. Yalnız her kredi belirli bir zamana yayılan faizlerle verildiği için eğer krediyi atılım yapmakta kullanmayacaksanız sakın almayın derim çünkü daha sonra o parayı daha yüksek meblağlardan geri ödüyorsunuz. Loans'ın yanındaki Current Raport ve Annual Raport kısmından oyun hakkında o anlık veya yıllık raporlara ulaşmanız mümkün. En sondaki **Special** bölümü ise oldukça güzel. Buradan "**dividend**" ile şirketimizin hisselerini halka açıyor onlara belirli bir kar payı sunuyoruz. Bu şekilde daha kolay nakit para sağlayabilirsiniz.

Politics:

Daha önce de belirttiğim gibi oyunumuzun kendine has ve oldukça kullanışlı bir politik yönetim (saldırı mı demeliydim eheh) şekli var. Rakip şirketlere karşı yapabileceğiniz hareketleri elinizde bulunan güç kartları sayesinde yapıyorsunuz.

Oyuna başladığınız andan itibaren dikkat ederseniz, ekranın üst kısmında devamlı olarak bazı kart resimleri belirecektir. İşte bunlar bahsettiğim politik güç kartları. Bu kartları ister belirli kombolorla kullanıp rakiplerinize türlü kalleşlikler yapabilir isterseniz de paraya dönüştürüp servetinize ekleyebilirsiniz.

Oyun içersinde zaman geçirdikçe bu kartlar size (ve tabi ki rakiplerinizi de) veriliyor. Devamlı bedava kart alabilmek ilk başta

manasız gelse de oyunda biraz ilerleyince göreceksiniz ki bu kartlar tamamen oyunda geçirdiğiniz tarih dönemine (bununla paralel olarak ana ekrandaki mesaj kutusundan geçen tarihi yazılara) göre veriliyor. Mesela bir dönem kıtada ekonomi oldukça bozguna uğruyor hemen ardından pis işler ile alakalı kartlar daha çok gelmeye başlıyor gibi.

Neticede siz ana ekranda elinize bir sürü yeni kartın geldiğini görüyorsunuz fakat bunlarla ne yapacaksınız? Şimdi hemen sağ üstten "**politics**" menüsüne giriyoruz ve rakiplerimizin kuyusunu sinsice kazmaya başlıyoruz.

Politics'e girdiğimizde karşımıza diğer şirketlerle olan durumumuzu gösteren bir tablo geliyor. Buradan rakiplerimize politik savaş açabilir yada savaşta olduklarımızla barış yapıp saldırıların kesilmesini sağlayabilirsiniz. Fakat her şeye rağmen birine kalleşçe politik saldırı yapmak istiyorsunuz (ee tabi bu sizin en doğal hakkınız değil mi?) o zaman, saldırmak istediğiniz rakibin önündeki "**influence**" düğmesine tıklamanız gerekiyor.

Influence:

Az önce belirttiğim gibi pis işlerimizi buradan hallediyoruz. Influence ekranı sol taraftaki iki ana bölümden oluşuyor: "**Actions**" ve "**Graft**".

Actions kısmında kartlarınızı kullanarak çeşitli politik saldırılar yapabiliyorsunuz. Burada hemen zaman içersinde size verilen kartların özelliklerini ve bunlarla yapabileceklerinize bir bakalım.

Kırmızı Kartlar (D - Dirty Tricks): Sabote etme, cinayet, kundaklama gibi çeşitleri olan pis işler için kullanılan kartlar.

Mor Kartlar (P – Publicity): Bir şirketin halka karşı olan durumunu, prestijini etkilemek (iyi yada kötü yönde) amaçlı olan kartlar.

Mavi Kartlar (G – Governmet): Devlet yada yönetim ile alakalı olan kartlar.

Yeşil Kartlar (M – Money): Anlayabileceğiniz gibi parasal saldırılarda kullanılan kartlar.

Turuncu Kartlar (L – Labor): Şirketlerde çalışan işçileri etkilemek için kullanılan kartlar.

Evet kart çeşitleri bu kadar. Kartların üzerindeki harfler (ve tabi ki renkleri) size hangi amaca hizmet ettiğini anlatıyor. Zaten renkleri bilmeseniz bile kartların üzerindeki resimler ve yazılar ne işe yaradıklarını belirtiyorlar. Kart harfinin yanındaki sayılar o kartın etki gücünü gösteriyor. Örneğin "D5" güçlü bir karttır gibi. Eğer elinizde işinize yarmayan kartlar varsa onları altlarındaki "**cash in**" düğmesi ile paraya dönüştürebiliyorsunuz.

Başta belirttiğim gibi actions kısmında kartlar vasıtası ile yapabileceğimiz politik aksiyonlar bulunuyor. Bunlara bir bakacak olursak;

Investigation (Kırmızı+Mor): Bu saldırı ile rakip şirketin hakkında söylentiler ve skandallar yayarak halkın gözündeki prestijinin azalmasını sağlayabilirsiniz.

Strike (Mor+Turuncu): Strike'ı başarılı bir şekilde yaptığınızda rakip firmanın işçileri belirli bir süre boyunca greve gidecekler ve dolayısı ile o iğrenç kahrolası firma (politik oyunlarda kendimi kaybederim de!) büyük zarara uğrayacaktır.

Financial Panic (Mavi+Yeşil): Hemen anlayabileceğiniz gibi bu etki, karşı şirketin içersinde bir ekonomik panic yaratıp yapmış olduğu yatırımların durmasını sağlıyor. Oldukça faydalı bir seçenek.

Stock Raid (Yeşil+Kırmızı): Oyunun en önemli politik saldırısı kesinlikle "stock raid". Eğer yeterli güçte ve sayıda kartınız varsa bu yolla rakibinizin kasasından milyonlarca dolar çalabilir ve kendi servetinize ekleyebilirsiniz. Hatta ve hatta oyunun başından itibaren sadece stock raid yapıp rakipten para çalarak bir şirketi çökertebilirsiniz bile. Fakat bu yapılması ve tutması en zor politik saldırı. Elinizdeki kartların güçlü ve sayıca çok fazla olması gerekiyor.

İşte random olarak gelen kartların etkilerini arttırmak istediğiniz bu gibi durumlarda ise "Graft" bölümü devreye giriyor.

Graft kısmındaki ayar çubuğu ile elinize gelen kartların gelme sıklıklarını ve güçlerini belirli bir miktar para ödeyerek arttırabiliyorsunuz. Bu para her ay hesabınızdan otomatik çekiliyor. Bence her zaman değil de, örneğin bir stock raid yapmadan önce kullanılıp sonra kapatılması gereken bir seçenek. Yoksa servetiniz bu pis işler yolunda eriyip gider. Unutmayın güçlü politik kartlarınız olsa da nakitsiz hiçbir şeysiniz!

Kartları ve yapabileceklerini anlattıktan sonra gelelim bunları nasıl kullanacağımıza. Actions kısmından istediğiniz saldırıya bastığınızda o anda yapılması için yeterli kartınız varsa sağ alt köşede "**do it**" yazılı düğme aktif olur (eğer yeterli kartınız yoksa zaten ekranda bu belirtilecektir). "Do it" ile saldırıyı başlattığınızda çok basitçe hazırlanmış bir ekran ile karşılaşıyoruz. Bir tavla kutusunun (ne denir ki bu şeye yahu? Tavla masası mıydı yoksa ahah!!) bir tarafına sizin kartlarınız diğer tarafına da rakibin savunma kartları diziliyor. Karşılıklı ataklar yapılıyor ve neticede saldıranın fazla kartı kaldı ise o aksiyon yapılmış oluyor. Diğer durumda aksiyon bloke edilmiş oluyor ve bu bazen saldırana oldukça pahalıya mal oluyor. Dikkat ettiyseniz ana influence ekranının sağ üst köşesinde "risk of scandal" isimli bir gösterge var. Evet doğru tahmin ettiniz!! Pis işlerimizde başarısız oldukça bu gösterge doluyor ve neticesinde sizin adınıza büyük bir skandal patlak veriyor. Oyun için hayati önem taşıyan prestij puanlarınızın bu şekilde heba olmasını engellemek istiyorsanız öncelikle güçlü ve sayıca çok olan kartlarla politik aksiyona girişin. Şunu da unutmayın ki, bir rakibe birden fazla saldırmış ve başarılı olmuşsanız doğal olarak onun elindeki kartlar tükenmiş olacağından ona çok daha rahatlıkla saldırıp onu bitirebilirsiniz.

Size yapılan saldırılarda ise her şey yine dediğim gibi işliyor. Yalnız siz defans yapabileceğiniz kartları seçemiyorsunuz onun yerine bilgisayar bunu otomatik olarak seçiyor.

Oyunun politik yanı hakkında yorumumdur:

Açıkça söylemek gerekirse oyunun kartlarla sağlanan bu politika kısmı ilk başta bana oldukça basit ve manasız gelmişti (hatta bu kartlar için poker'in ve eşli piştinin mucidi olduğunu iddia edilen Emrecan The Magnificient "bune böyle, tren mi işletecez kağıt mı oynayacağız breh!" demişti!). Fakat oyunda ilerledikçe bu düzenin

pek de kötü olmadığı ve hatta karmaşık ve sinsi şirket atakları yapabilmeyi oldukça güzel simüle etmeyi başardığını gördüm (tabi bunu Emre'de gördü. Bundan sonra "papaz kaçtı" ve "kağıttan kule yapma oyununun" isim babası olduğunu sandığım Emrecan'ın bu oyunda herkesi yeneceğinden şüphe duyuyorum :)). Neticede politika hayatında da şirketlerin rakiplerine karşı kullanabilecekleri her koz bir kart gibi düşünülebilir. Ve elinde kuvvetli kozları olan tabi ki karşısındakini sinsice batıracak daha sonra da arkasından "çok üzücü rakibimizde olsa çok severdik" diyip onu silip geçecektir (hayır canım gözümü para hırsı bürüdüğünü de nerden çıkarıyorsunuz -(GameShow galaksinin en iyi dergisi alın aldırın!!)- ehmm:)).

Şimdi isterseniz oyun ekranının sağ tarafındaki bu ana menülerin hemen altına bakalım ve "**Lay Track**" ile ilk demiryolu hattımızı kuralım. Ana şehrimizde başladığımızı göz önüne alırsak. Hemen goals'dan kendimize bir uygun bir hat seçiyoruz. Mesela Toronto yakınlarındaki bir yer için "US Transcontinental" hattı oldukça uygun. Tabii bunu yapmayıp kendinize farklı amaçlarda edinebilirsiniz. Lay Track tuşuna basıyoruz ve hat kurmak istediğimiz şehri işaretliyoruz. Sağ taraftaki barda değişik seçenekler çıkıyor. Bunlardan "**suggest**" yapacağımız yolun değişik kombinasyonlarını gösteriyor bize."**purchase**" ile o yolun yapımına başlayabiliyor "**cancel**" ile vazgeçiyoruz. Purchase tuşuna basmadan önce en alt kısımdaki "cheap-med-fast" seçenekleri ile tren yolumuzun daha iyi özellikte olmasını sağlayabiliyoruz. Tabiki bu bedava olacak değil. İyi ve kullanışlı yol yapmak pahalı bir şey. Bu seçimin hemen altında ise yolun daha hızlı yapılması için çalıştırdığımız işçi sayısını arttırabileceğimiz bir alan bulunuyor (tabii hızlı yol yapmakta bedava değ... evet evet anladınız :).

Neticede yeterli paramız var ise yol yapımına başlanıyor. Purchase tuşuna bastıktan sonra satın aldığımız hattımızın özelliklerini gösteren bir ekran ile karşılaşıyoruz. Görebileceğiniz gibi bu ekranın sağ tarafından o anki teknolojiye göre satın alabileceğimiz lokomotifler bulunuyor. Bu lokomotif resimlerini hemen yandaki "freight" bölümüne sürüklerseniz kargo üzerine, "passenger" bölümüne sürüklerseniz yolcu üzerine taşıma yaparsanız. Bu arada tren özelliklerini gösteren kartların üzerindeki ok işaretlerinden lokomotifi geliştirebiliyorsunuz. Kargo ve yolcu bölümünün sol tarafında ise zaman içersinde demiryolunuzu teknolojiye ve ihtiyaçlarınıza uydurmanız için bazı seçenekler bulunuyor. Bunlardan tracks'in yanındaki sayı ile demiryolundaki hat sayısını en fazla dörde kadar çıkarabiliyorsunuz. Daha sonraları sign seçeneği ile yolunuza işaret tabelaları ekleyebilir ve elektirikli lokomotifler icad edildiğinde ise yollarınızı elektrikli hale dönüştürmek için electiric seçeneğini kullanabilirsiniz.

Şimdi bu ekrandan çıkıp bir şehrin üzerine tıklayalım. Ana ekranın sağındaki barda bu sefer o şehir ile alakalı bilgiler yer alacaktır. Hemen anlaşılacağı gibi oyundaki taşımacılıkta kullanılan iki resource'den üstüste dizili kutular kargo, insan dizisi ise yolcuları temsil etmekte. Bunlara bakarak bir şehirden ne kadar kar sağlayıp sağlayamayacağınızı kestirebilirsiniz. Bu şehir bölümünde influence dediğimizde yine politik kartlarımızla değişik etkiler yaratabiliyoruz.

Benzer bir şekilde düşman demiryollarının üstüne bastığımızda da aynı influence tuşu seçilir hale geliyor. Eğer rakip bir şirketin tren yoluna influence yapmak istersek kart ekranında bizi "**sabotage**" ve "**safety inspection**" seçenekleri bekliyor. Bunlardan sabotage anlaşıldığı üzere o yolun belirli bir süre kullanıma kapatılmasını sağlayan bir sabotaj hareketi. Diğeri ise rakibin tren yolu hattının halkın gözündeki güvenilirliğini ve o hattın güvenliğini düşüren bir eylem. Her ikisini de bol ve güçlü kartlarınız olduğunda yapmanızı tavsiye ederim. Eğer bloke olursanız skandallarınız tam tersi size patlayabilir.

Railroad Across America böyle bir oyun işte. Daha yazıma girerken belirttiğim gibi ağır hesaplara dayanan bir şirket simülasyonu değil bu oyun. Ayrıntısı (diğerlerine nazaran) çok değil. Ayrıca gerek grafikleri gerekse sesleri oldukça basit. Zaten yapımcı firması da çok duyulmuş büyük bir firma değil. Yine de tüm bunlara ve nispeten basit oynanışına rağmen ben oyunu sevdim. Oyundaki politik sistem şirketler arası olan mücadeleyi basit ve güzel bir biçimde yansıtmayı başarıyor. Oyun genel olarak zevkli ve özellikle çok kafa yormadan 1850'li yılların Amerika'sında trenlerle bir şirket deneyimi yaşamak isteyenler için biçilmiş kaftan. Fakat benim gibi karmaşık strateji oyunlarını sevenlerdenseniz ve gerçek bir trenyolu şirketi kurmanın zevkini (ve ayrıntılı zorluklarını) tatmak istiyorsanız bakacağınız tek oyun **Railroad Tycoon 2**'dir. Bu oyun gerek grafikleri ve müzikleri gerekse ekonomik yapısı ile oldukça ayrıntılı bir oyun. Artık karar size kalmış.

Bu yazının sonuna geldim. Aslında size yazar arkadaşlarımızla gittiğimiz ve muhteşem zevkli geçen tatilimizi anlatmak istiyordum ama yerim kalmadı. Neyse bu hikayeyi de bir sonraki aya aktarırım size. Yazımı dünya edebiyatının gelmiş geçmiş en büyük yazarlarından olan **Fiodor Mihayloviç Dostoyevski**'nin "Yeraltından Notlar" adlı eserinden şu inanılmaz tespit içeren sözlerle kapatıyorum. Bu kitabı mutlaka bir yerlerden bulup okumanızı da şiddetle tavsiye ediyorum.

"Acaba, kolay elde edilen bir mutluluk mu yoksa insanı yücelten, olgunlaştıran bir acımı daha iyidir. Evet hangisi daha iyidir?"

Ne yapardınız serisi: Tren versiyonu

- Trene bindiniz, yanınızda da başka bir tren var. Bir anda yandaki tren geriye gidiyor gibi görünüyor. Ama siz bunun relatif hareket ile açıklandığını biliyorsunuz. Siz ileri gidiyorsunuz da ondan geriye gidiyor gibi oluyor. Açıkladınız rahatladınız. Ama yandaki tren bu kez de yukarıya dogru hareket ediyor. Buyrun bakalım. Yiyorsa açıklayın.

- Sakin sakin gara gidiyorsunuz. Bilet alacak ve tren yolu üzerinden Eskişehir'e gideceksiniz. Gardaki memurun kulakları problemli dediğinizi duymuyor. Kağıda yazıyorsunuz okuma bilmediği için anlamıyor. İşaretlerle anlatmaya çalışıyorsunuz ama memur kör göremiyor. Başka memura gidip bilet almayı düşünüyorsunuz ama başka bilet satan memur da yok. Üstelik Eskişehir Treni kaçıyor. Son çare trene atlıyorsunuz ama düşüp beyninizi patlatıyorsunuz. E öldünüz... Yapacak birşey yok. Çok çok sizi Eskişehir'de defnederiz.

- Bir trende makinist olarak çalışıyorsunuz ve kullandığınız tren kaçırılıyor. Kaçıran adam silahı dayıyor ve diyor ki, "Rotamızı 40 derece sola çevir. "Ya abicim bu bir tren. Bunun rotası sabit. Makas varsa döner, yoksa düz gider. En fazla geri geri giderim" diyorsunuz. Ama adam inada bindirmiş, 40 derece olmasa bile 20 derece döndür, döndürmeyen adam değil" diyor. Çakın tokadı ite (Elindeki silah su tabancası. Bu kıyağımızı unutmayın)

- Işık hızıyla ilerleyen bir trendesiniz, bir tünele girdiniz. Karşı yönden de ışık hızında ilerleyen bir tren geliyor ve onun ışığını gö... Çarptı tamam.

- Trenle Ankara`ya gidiyorsunuz. Fakat bir süre sonra bindiğiniz trenin vahşi batıya giden bir posta treni olduğunu anlıyorsunuz. Ve Tren acı bir frenle duruyor. Aniden 7 haydut bulunduğunuz kompartımanın tepesinden içeri dalıyor. Bütün herşeyi çalıyorlar. Fakat son kez sizin yanınıza gelip ağzınızı açmanızı söylüyorlar. Sizde başka çare yok açıyorsunuz ve o da ne: Bütün ön dişleriniz saf, 40 karatlık muhteşem altından yapılmış. Ve olağanüstü parlıyor, yansıtıyor, öyle ki bakan kendini görüyor. Ayrıca her altın diş güzel sanatlarla işlenmiş. Şimdi hiç cav cav etmeyin haydut size ne yapsa haklı. Acıtmasalar bari...

Rails Across America

Karmaşık yapıda olmasına rağmen bağımlılık yaratıcı. Bir süre sonra kendinizi cidden bir Tren firması sahibi gibi hissedebilirsiniz. Railroad Tycoon'in tüm eksikleri ve hatta daha fazlası bu oyunda yer alıyor. Kesinlikle oynanmalı, trenci olunmalı :)

FİRMA: Strategy First

TÜR: strateji/Management

SİSTEM: Windows 95/98 Pentium II 266 32 Mb Ram 250 Mb Hdd

% 86

-Polat abi ben yazıyı... (Engin)
- Sus be sus biliyorum gittin bir adaya gömdün di mi? Haritasini da denize attin. Denizde de piranhalar var. (Polat)
- Hayır abi mail attım (Engin)

SUDDEN

Ozan ÖZKUŞAKSIZ
ozan@kamernet.com

"Bitmeyen savaş yeniden başlıyor" -Polat
"Polat abi saçmalama lütfen" -Altuğ

Bu gidişle Gameshow'un Official RTS yazarı olacağım ben. En zor oyunları bana yazdırıyorsunuz be, uhu! Polat'a ağladığım yetmedi biraz da size ağlayayım. Bir de üstüne bir günde istediler yazıyı, ona da bir uhu. Herneyse ya, karşımızda bir 2. Dünya Savaşı RTS'i var. Yine bir sürü asker var ve hepsini direkt olarak ölüme gönderiyorsunuz. Hani fantastik temalı oyunlar neyse de, gerçek bir mekanda geçen RTS oyunlarında kötü oluyor insan, her ölen askerde biraz daha irkiliyorum, "Ulan bu ne, ailesi vardır bunların, çocukları vardır, 25 sene yetiştirmiş insanlar bunları" diyesi geliyor (Saving Private Ryan'ı (bi de Thin Red Line vardı, o da süperdi) seyrettikten sonra rahatsız olmadan savaş oyunu oynamak olanaklı değil zaten). Bir de gittikçe daha da gerçekçi yapıyorlar oyunu, topraklar uçuşuyor, insanlar bağırıyor, ay aman ya... Bu oyunu oynadıktan sonra nasıl milyonlarca insan ölmüş 2. Dünya Savaşında anlayacaksınız. Nitekim Almanların Campaign'inin ilk görevinde, bir süreden sonra savunma yapayım dedim, geldikçe geldi Rus piyadeleri, ve geldikçe döküldüler. Kötü oluyor insan gerçekten. Duygusal olduk durup dururken iyi mi?

Neyse acımasız bir insan olmak lazım biraz da. Alman firması cdv'nin bir zamanlar çıkardığı, Close Combat ekolünden Sudden Strike'ın add-on'u bu oyun (türkçe kelime yok galiba cümlede). İlk oyun gibi, 2.Dünya Savaşında binlerce asker, tank, ıvır ve zıvır birbirlerine girmekteler, ve çoğu zaman da oyuncu olarak biz seyretmekteyiz. Konumuz 2. Dünya Savaşı. Bi an düşündüm de konu filan yok aslında. Sadece 2. Dünya Savaşında olan birimlerle savaşıyoruz, haritalar/senaryolar tarihten alınmış değiller 'genel olarak' (Campaign'lerin geçtikleri yerler öyle ama, Doğu Afrika vs). İlk oyun olan Sudden Strike, oldukça geniş ve özenli hazırlanmış bir oyundu. Dediğim gibi binlerce birim vardı oyunda (tamam abartıyorum), her ne kadar oyun çok gerçekçi olmasa da, acaip eğlenceli ve zor bir oyun olarak yer etti akıllarda. Şimdi Sudden Strike Forever (SSF diyeceğim artık bıktım), aynı şekilde yapılmış, hatta çok az değiştirilmiş ilk oyundan. Hemen ekleyeyim, oyunda bina yapmak veya kaynak toplamak gibi olaylar yok, size verilen birimlerin sayısı sabit (ama destek geliyor belli zamanlarda), onlarla oynuyorsunuz. Add-on'da değiştirdikleri şeyler ilk oyundan geliştirdikleri şeyler olmuş. Nasıl derseniz, şöyle diyeyim:

Öncelikle grafikler süper(imsi). İlk oyunda da baya güzel olan grafikler yine güzel, oldukça gerçekçi görünüyorlar (2 boyutlu ve izometrik olmalarına rağmen). Patlama efektleri oldukça etkileyici olmuş. Ayrıca arazinin neredeyse tamamı yok edilebilir şekilde yapılmış, yani yol açmak için ağaçları indirmek, evleri patlatıp göçertmek gibi eylemler çok normal şeyler (hatta gerekli de). Her ne kadar 1024*768 çözünürlükte piyadeleri birbirinden ayırt etmek bazen çok zorlaşsa da, grafiklere diyecek pek bir şey yok (tabi yine de beğenmeyen milyon insan çıkacağından da eminim). Seslere gelirsek, bir takım sinir bozucu sesler dışında onlar da oldukça güzel olmuşlar. Tanklar ateş ettiğinde gerçekten de tank sesi çıkıyor, piyadeler savaşmaya başladığında gerçek gibi çıkıyor sesler. Kısaca onlar da güzel. Bir de Multiplayer özeliği var oyunun, GameSpy'la beraber oynayabilirsiniz. Multiplayer'ı baya geliştirmişler diye duydum, yine de standart Multiplayer işte. Bir de Map Editor var ek olarak.

Grafik ve seslerden çok daha önemli olan oynanabilirliğe gelirsek, o sanki tam olarak olmamış gibi. Birimlerin sayısı çok arttığında (Rusya Campaign'inde genellikle öyle mesela), oyunu bırakıp seyretmeye başlıyor insan gerçekten de. 8 yerde birden saldırıya uğramaktayken paso Pause tuşuna basıp emir vermek sıkıyor insanı bir yerden sonra. Kontrollerde bir eksiklik sezdim bu yüzden, nasıl olacağından emin değilim ama kontroller en azından daha 'yeterli' olabilirmiş gibi geliyor bana. Bunun dışında o kadar çeşitli birim var ki oyunda, hangisini nasıl gruplayayım derken tepenize biniyor zaten düşman (bu kötü mü iyi mi karar veremedim hâlâ). Oyunun gerçekçilikten kaybettiği yerlerden biri burada devreye giriyor, bir Anti-Tank uniti özellikle tanklara karşı etkili değil, olay tamamen klasik Hit Point sistemine göre çalıştığı için counter-unit (karşı birim) kavramı geçersiz. Bu da kullanılabilecek stratejileri sınırlıyor bir yerde. Sonuçta oyuna strateji ötesi bir şeyden çok eğlence amaçlı bakmak daha mantıklı. O yüzden fazla kasmayın kendinizi derim ben, çünkü oyun o kadar zor ki (Mission pack olunca zor olması mı gerekiyor abi oyunun? Neden bütün mission pack'ler böyle zor? Ha?) bazı yerlerde resmen geriyor adamı,

sinir ediyor, tırnak yedirtiyor, kafa attırıyor duvara vs. Bir de oyunun öyle süper bir yol bulma sistemi var ki, böyle bir şey görmemişsinizdir eminim. Hiç bir birim istediği yere gidemiyor; bir kamyonun çevresinde askerler varsa kamyon kendi çevresinde 4 saat boyunca dönüyor ve dönüyor ve hatta daha da dönüyor; köprülerden çok sayıda asker geçirirseniz askerler mallaşıp birbirlerine giriyorlar, araçlar ağaçların dibine gidip geri dönüyorlar; kısaca bir kez de burada kafayı yiyorsunuz, Trafik Polisliği oyunu yapmışlar diyesim geldi yani.

Neyse, şimdi biz oyuna girdik, ne yapacağız? Şunu yapacağız, oyuna girdiğimizde karşımıza bir menü çıkıyor. Bu menüde karşımıza çıkan seçeneklerden **Single Player Game**, buradan **da Add-On Campaigns**'i seçtikten sonra, SSF'in yeni Campaign'lerine başlamış oluyoruz. Campaign menüsünde de dört seçeneğimiz var: USA, British, German ve Russian. Hemen söylüyorum USA çok zor! Başlamayın bile oyuna alışık değilseniz. Bunun yerine British'leri ya da German'ları deneyebilirsiniz, ama onların kolay olacağına dair bi garanti veremem. Şöyle basit bir geçek var ki, oyun hayvani zor! Neyi oynarsanız oynayın, oldukça zor. O yüzden benim gibi Medium zorluk filan da seçmeyin, direkt Easy'de başlayın, olayı iyice anladıktan sonra daha zor seviyelerde oynarsınız. Campaign dışında Single Scenario ve Multiplayer oynama seçeneklerimiz var.

Ben basitten başlıyorum açıklamaya oyunu. Görev başlamadan önce kısa bir brifing veriyor birisi size (bu arada hangi tarafla oynarsanız oynayın adamın sesi aynı, o da ilginç bir özellik), brifingde bir harita üzerinde gösteriliyor neler yapılacağı (bir de haritanın yanındaki puro da dikkatimi çekmedi değil, nedir bu, neye gönderme yapılmaktadır merak ederim). Tamam diyince oyuna başlıyorsunuz çiçeği burnunda bir kumandan olarak. Ve zaten o anda dumura uğruyorsunuz, dumura uğramakla kalmayıp bir süreyi de mal mal bakarak geçiriyorsunuz "N'oluyor yav?" nidalarıyla. Şimdi tavsiyem şudur ki, oyun başladığında direkt Pause'a basın. Ondan sonra sırayla imleci (imleç ne demektir ya? İmiyorum ben tamam) birimlerin üstüne getirdiğinizde ne oldukları yazacaktır altta. Dediğim gibi birimleri birbirinden ayırmak zor, özellikle piyadeleri. Neyse efendim, bakalım piyadelere, görüldüğü üzere bir kaç çeşit piyademiz var. Nitekim bu piyade çeşitleri de oynadığımız tarafa göre değişmekte, hemen örnek vereyim, İngilizlerin PIAT'ı var aklıma gelen (Anti-Tank birimi), Almanların her zamanki gibi garip bir isme sahip olan bir Anti-Tank birimi var. Bu ikisinin özellikleri farklı vs.

Oyunda birimleri kontrol ederken artık standartlaşmış olan RTS kontrol sistemini kullanıyoruz. Bu oyunda farklı olan şey, bir birimi Shift tuşuna basılı tutarak birden fazla emir verebiliyoruz. Yani önce şuraya git, ordan şunu al, sonra şuraya saldır gibi. Bu süper bir özellik. Bunun dışındaki şeyler diğer oyunlar gibi, solla seç, sağla saldır mantığı. Aynı şekilde kamyonlarla asker vs. toplamak için de sağ tuş kullanılıyor. Fakat özel komutlar için menüden seçim yaparak emir vermek gerekiyor.

Oyunda çok sayıda araç var, ama bunlar bir kaç farklı kategoriye sokabiliriz doğal olarak. Araçlar gerçek hayattan alındığı için, savaşa biraz ilgi duyan herkes rahatça tahmin edebilir bunları. Öncelikle **piyadeler** var, bir sürü tür. Sonra top, havan topu gibi birimlerin oluşturduğu top (**Artillery**) birimleri var. Hafif araçlar var, zırhı olmayan ve keşif için kullanılan araçlar. Araçlar kategorisi çok geniş aslında, **Zırhlıları** Hafif, Orta ve Ağır olarak ayırıyoruz. Bunun dışında Asker taşıyan kamyonlar, APC'ler (Zırhlı asker taşıyıcılar), Tamir/Tedarik araçları, Hareketli Hastaneler filan var. Bir de hava araçları var ama bunları biz kontrol edemiyoruz, Hava Desteği olarak geliyorlar. Yine de çok işe yarıyorlar çoğu zaman. Roket Fırlatan (Katyuşa vs.) araçlar var bunların dışında. Hatta motosiklet bile var oyunda. Dediğim gibi o kadar farklı araç var ki, anlatamayacağım hepsini eheh. Bazı araçlar önemli, onları anlatırım, gerisini siz anlarsınız zaten :)

Öncelikle **Rifleman** var, bu arkadaş standart 'tüfenkçi' arkadaştır. Bunlar araçlara karşı pek etkili değillerdir, ama senin benim gibi adamlar oldukları için harcamamak lazımdır, üzer insanı (neyse mesaj vermeyeyim ben). Bundan sonra **Sub-Machine Gunner** var, bu da hafif makineli tüfek birimi. **Sniper** var, özellikle piyadelere karşı etkili. Anti-Tank birimleri ismi üstünde tanklara karşı işe yarıyor. Bir de **Heavy Machine Gunner** var, bu da ağır makineli tüfek taşıyan bir birim. **Officer** var ki, bu da Subay demek oluyor. Şimdi bu kadar birimi anlattım mesela, 6 çeşit, bunlar nasıllar ne işe yararlar derseniz, buyurun diyorum: Öncelikle oyunun çok gerçekçi olmadığını aklınızdan çıkarmayın. O yüzden bu birimlerin tek başlarına kilit roller oynamaları oldukça zor. SSF'de genelde bütün piyadeleri tanklarla beraber 'hurra' şeklinde salmak gerekiyor düşmanın üstüne. Piyadelerin en yararlı olduğu durum, Reconnaisance, yani keşif. Tek bir piyade, görülmesi zor ve görüş alanı yüksek bir birim. O yüzden piyadeleri önemli noktalara gönderip haritayı keşfetmeye bakın zor durumlarda. Çoğu piyade çeşidinin mayın bırakma ve temizleme özellikleri var. Eğer bir düşman saldırısı bekliyorsanız ve zamanınız varsa, hemen mayın döşeyin derim ben. Korunmakta olan bir mevziye saldırırken piyadeleri topluca yollayacaksanız, kesinlikle ama kesinlikle yanlarına zırhlı araçlar verin. Çünkü her bombada tapır tapır döküldüklerini göreceksiniz (belirtmeden geçemeyeceğim, havan topu düştüğünde havaya toprak sıçraması efekti ve sesini inanılmaz güzel yapmışlar, oha dedim). Herneyse, yaralı askerlerinizi **Medic**'lerle iyileştirebilirsiniz. Ya da **Medical Truck**'larla (üstlerinde haç olan) toplayıp iyileştirebilirsiniz.

Standart bir piyadeyi seçtiğiniz zaman, sol alttaki menüde bir takım seçenekler göreceksiniz. Bu menü birimleri kontrol etmenizi sağlıyor bir takım komutlarla. Bu komutları kısayol tuşlarıyla da kullanabiliyorsunuz, onları da güzel yerleştirmişler. Standart **Move** ve **Attack** komutları dışında bir de **Assault** komutumuz var, bununla askerlere bir bölgeyi ele geçirme emrini veriyoruz. Oraya giderken düşmanları da yoketmeye çalışıyorlar. **Sweep Mines** komutu mayınları temizlemeye yarıyor. **Lay Mines** da mayın yerleştirmek için. **Cover** emrini verdiğinizde, birim en yakın yerde kendini koruyacak bir şey bulup arkasına geçiyor (ağaç, ev vs.). **Scatter** dediğiniz zaman birimler kaçışıyorlar. **Stop** da durma emri.

Piyadeler de dahil olmak üzere her türlü birimin 4 tane çizgisi var altlarda. Bunlardan yanında L yazan sağlık, Ex yazan tecrübe (birimler tecrübe kazandıkça verdikleri zarar, taşıyabildikleri cephane, sağlıkları, görüş alanları, hızları ve isabetlilikleri (herşeyleri yani) artıyor), A yazan cephane, diğer A ise ikincil cephaneyi belirtiyor (ikincil cephane dediğim, örneğin tankların normal atış yaptıkları topların dışında bir de makineli tüfekleri var, bu ikincil silah, cephanesi de ikincil cephane). Önemli birimlerinizin sağlığını devamlı kontrol edin. Bir birimin üzerine okla geldiğinizde (imlediğinizde diyeceğim ama saçmaötesi olacak eheh) bu 4 çizgi çıkıyor ortaya. Bir birimi seçtiğinizde birimin kendi

STRIKE FOREVER

Mini Test: Savaş taraftarı mısınız yoksa çiçek çocuk mu?

1- 100 yıl savaşları kaç yıl sürmüştür?
a- Soruya bak tabii ki 100 yıl
b- Bu işin içinde bit yeniği var
c- 116 yıl abicim 116 (Bu gerçekten doğrudur).

2- Peki 30 yıl savaşları kaç yıl sürmüştür?
a- Ben de kıllandım şimdi
b- 36 yıl diyerek şansımı denemek istiyorum
c- 30 yıl abicim 30 yıl (doğru)

3- Ruslar Ekim devrimini hangi ay kutlarlar?
a- Hmmm! Bu soruya Ekim dersem namerdim
b- Ekimdir abi olur mu öyle şey
c- Kasım abicim Kasım (Bu cevap da gerçekten doğrudur)

4- İstanbul'un Fethinde hangi şehir fethedilmiştir?
a- İstanbul di mi?
b- Eh Artık, yani ayıp
c- Konstantinapolis abicim Kontantinapolis.

5- Dünyada kaç adet dünya savaşı olmuştur?
a- Bana bak sen bizle dalga mı geçiyorsun?
b- 2 diyerek şansımı zorluyorum
c- 2 abicim 2

6- Savaşta 1000 atlılar gibi şendik ne demektir?
a- Atın şeni olmaz
b- Tek bildiğim şen Şener Şen
c- Benimde Demet Şener abicim

7- Savaşmayın da sevişin mi?
a- Tüh Allah cezanı versin
b- Soruyu anlamadım ki
c- İkiside abicim ikiside

8- Olmaya devlet cihanda bir nefes sıhhat gibi ne demektir?
a- Bilmiyorum sus artık
b- Biliyorum ama söylemem
c- Yanlış sordun abicim yanlış

üstünde çıkan çizgiler ise sağlık ve cephane çizgileri.

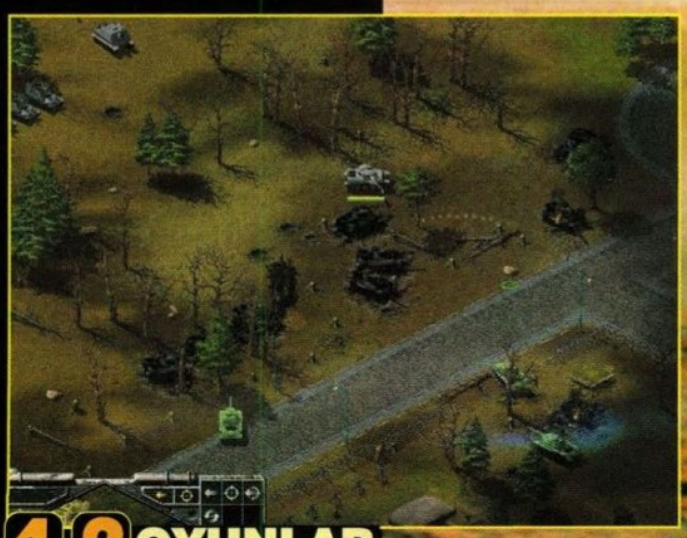
Şimdi piyadeleri nasıl kullanabileceğinize gelelim. Rifleman ve benzeri uzun menzilli birimleri (**Sniper** vs.) harcamamaya çalışın. Her ülke farklı tür piyadelerde daha güçlü. Almanların SMG'leri güçlüyken, Rusların **Rifleman**'leri iyi mesela (sayı olarak da üstünler çok). Uzun menzilli birimler, çok fazla çaba harcamadan üstünüze gelen piyadeleri dağıtabiliyorlar. Özellikle Sniper birimini iyi kullanmak çok önemli sonuçlar verebilir. Hangi tür piyade olursa olsun, **Artillery** (topları), **Mortar** (havan topu), **Heavy Machine Gun** (Makineli) ve **AA**'leri (Anti-Aircraft, yani, ee, neydi ya, ya hani uçaklara ateş edebilen toplar var ya, onlar) kontrol etmek için piyadeye ihtiyacınız var. Örneğin bir topu bir adamla kontrol ederseniz, bu topçu arkadaş hedefleri bombalamaya başlayacaktır. Yanına bir asker daha verdiğinizde ise ateş etme hızı oldukça artıyor, çünkü diğer asker cephane yüklüyor, cephane bittiği zaman yakında varsa alıyor filan. Ayrıca bu tip aletleri hareket ettirebiliyorsunuz, ama bunun için askere ihtiyacınız var. Askerler topu yönetmeye başladıktan sonra **Move** komutu verirseniz götürüyorlar topu çeke çeke. Ama bu olay çok yavaş, eğer etrafta asker taşıyabilme özelliğine sahip kamyonlarınız varsa onlarla topları taşıyabilirsiniz, bu daha hızlı. Topların özelliklerini sonra anlatacağım.

Standart bir SMG askeri ana saldırı gücünüzü oluşturacak çoğu görevde. Ama bunları yalnız bırakmayın, çünkü gerçek savaşta olduğu gibi çok çabuk ölen varlıklar bunlar. HMG'ler (Heavy Machine Gunner) bazen işe yarıyorlar ama çok değil. Anti-Tank birimleri sağlam noktalarda çok önemliler. Bunları iyi korumanız gerekiyor. Yüksekte veya korunaklı bir yerde dursunlar. Almanların **komando**ları SMG'lerden biraz daha iyiler, ama onlarda da SMG var. Officer'lar çevrelerindeki askerlerin daha çok tecrübe almış gibi savaşmalarını sağlıyorlar, fakat askerlerin yanlarından ayrılınca bu gaz da bitiyor (moral veriyorlar yani). Çoğu asker düşman araçlarının ya da evlerin yakınındaysa el bombası atabiliyor. Herneyse, eğer korunan bir mevziye kafaüstü dalmak zorunda değilseniz (çoğu zaman saçma olur zaten bu), yavaş yavaş, önce uzun menzilli askerleri kullanarak ve diğerlerini bunları korumaya vererek ilerleyin. Düşmanın toplarını ve makineli tüfeklerini ele geçirebilirsiniz, bunun için o topları kontrol eden askerleri öldürmeniz gerek. Bunu da en iyi Sniper'lar yapıyor. Ele geçireceğiniz araçlar inanılmaz önemli, unutmayın. Savunma yaparken, sadece askeriniz varsa işiniz biraz zor. Ama 4-5 top, iyi yerleştiği zaman, üstlerine ne kadar asker gelirse gelsin hepsini yokedebiliyor. Yine de bazı uzun menzilli birimler uzaktan topçularınızı vuracaklardır (aynı bizim yaptığımız gibi). Bunu engellemek içinse uzun menzilli zırhlı araçlar (ya da tanklar, ama toplardan daha önde durmak koşuluyla) kullanmanız gerekiyor.

Piyadeler dışındaki standart birimleri tanımlayalım. Öncelikle ana işlevi keşif olan jipler/hafif araçlar var. Bunların bazıları asker taşıyabildikleri gibi, hepsinin ateş edebilme özelliği var (ay ne güzel). O yüzden bu aletlerle (özellikle jiplerle), olabildiğince hızlı bir şekilde düşman hatlarından geçmek, hem onlara zarar vermek hem de ortada ne var ne yok görmek açısından iyi bir olay. Fakat bunlarla zorda kalmadıkça direkt düşmana saldırmayın. Bu tip araçların dışında Hafif Zırhlı tankımsı aletler var, bunlar da genelde destek amacıyla kullanılan, az biraz hızlı aletler. Bunları da zorda kalmadıkça düşmanın üstüne salmayın. Ağır zırhlı tanklar ise, zaten araç olarak ana gücünüzü oluşturacak. Bunları salın düşmanın üstüne gitsin, ama yanına piyade desteği vermeyi unutmayın. Daha önce de dediğim gibi kamyonlar her türlü topu taşıyabiliyorlar. Kamyonları ortalıkta fazla dolaştırmayın doğal olarak. Ateş altındaki bir kamyonda askerleriniz varsa onları hemen çıkarın ve uzaklaştırın. **Mühendis Araçları** ise (Tamir/Tedarik) çok ama çok önemli. Her türlü durumda araçlarınıze ve askerlerinize devamlı cephane takviyesi yapıp onları tamir edecek bu araçlar. Ama düşman bunlara ulaşabilirse hiç affetmiyor unutmayın. Araçları tamir etmek ekstra önemli, çünkü zarar görmüş araç sonuçta tecrübe sahibi bir araç olacaktır. Hızlı ve ağır olan tankları düşman arazisine sokup dolaştırabilmek gibi bir bug var oyunda. Bir türlü vuramıyorlar sizi. Oyundaki araç kullanımı taktiklerinizi belirleyecek şey olacak. Tanklar çok çeşitli olduğu için sabit bir taktik veremiyorum, ancak oynayarak öğrenebilirsiniz değerlerini. Roket fırlatıcıları süper bir de, aklıma geldi. Bana kalırsa Campaign oynamadan önce Single Scenario oynayın basit bir tane (Entrenched mesela). Oyun daha kolay öğreniliyor o zaman.

Ortalıkta duran kutular cephane kutuları. Bunları kamyonlarla alıp topların yanına koyarsanız, onlar kendilerini otomatik olarak tedarik edecektir. Ama bu konuda biraz saçmalamış oyun yapımcıları, ya da ben beceremedim o kutuları adam gibi kullanmayı. Kutuları kamyonlarla toplayıp topların yakınına koyabilmek zor bir iş. Yine de biraz uzakta olsa bile topların cephaneleri tamamen bittiği zaman (standart Artillery 20 atış yapabiliyor mesela cephanesi bitmeden) adamlar gidip alıyorlar cephaneyi. Aklıma gelmişken, mayınlar var önemli, bunlar sadece araçları etkiliyorlar. Bazı askerler mayınları görebiliyor, ama neye göre belirlemişler bunu anlamadım pek. Araçların geleceğini tahmin ettiğiniz yerlere mayın döşeme şansınız varsa bu şansı sakın harcamayın. Çok ama çok etkili olabiliyor bu.

Taktik vereyim şöyle okkalı diyorum ama, oyunda çok ciddi taktik uygulama şansınız yok ne yazık ki. Hatta bazen oyun Red Alert'tan bile daha az taktik içerir hala geliyor (yok laf sokmadım). Yine de birkaç standart nokta var. Mesela kafaüstü dalmayın. Yavaş yavaş ilerleyin, uzun menzilli araçları kullanın. Sonra saldırı yapmak daha zordur, farklı yönlerden aynı anda saldırırsanız düşmanın savunmasını bölmüş olursunuz. Kilit bir noktaya saldırı yapacaksanız olabildiğince çok birim kullanın. Gerçek bir savaştaki



gibi Task Force göndermeniz durumunda, o Task Force'u elinize alıp geri dönüyorsunuz bu oyunda (kimse kalmıyor canlı yani). Gerçekten dalarsanız oyuna, eminim ki iyi taktikler uygulama şansı bulacaksınız. Ama kendi hesabıma ben o kadar uğraşmadım bu oyunla, pek niyetim de yok uğraşmaya.Zaten oyun çoğu zaman biraz dangır dungur gidiyor. Şöyle büyük bir saldırı yapınca özellikle, kim nereyi vurdu ne oldu göremeden iki taraftan biri patlıyor. Görülen o ki saldırı yapmak çok zor, özellikle evler ya da toplar varsa savunan tarafta, bittiniz siz. O yüzden campaign'lerde az bölüm var. Zaten bir bölümü bitirmek net 6-7 saat alıyor (Save-Load olayını saymıyorum bakın). Şöyle bir kaç önemli noktaya değineyim:

- Sıkıştığınızda Pause'a basın, sakin olun, herşey kontrol altında.
- Mayın diyorum, o kadar.
- Herhani bir yerde araçlarınız havan topu ateşiyle karşılaşırsa geri çekilin, oradan geçmeniz imkansıza yakın.
- Karşısını göremediğiniz köprülerden geçmeyin. Hatta görebilseniz bile geçmeyin hemen. Jipiniz varsa hızlıca karşı tarafa bakın derim. Karşıda kimseyi göremeyip geçmeye kalktığınızda, nerede olduğunu görmediğiniz bir mortar tarafından dağıtılabilirsiniz. Bunun yerine Engineer birimlerinin kurabildiği Pontoon Bridge'lerden kurup başka yerlerden geçin karşıya.
- Askerlerinizi yere yatırıp keşife gönderin. Keşif yapmadan saldırmayın ve saldırıyı bütün gücünüzle yapın.
- Binalar geçekten çok önemli. Binalarda düşman askeri varsa zaten mahvediyor sizi. Siz de binalara girin askerlerinizle.
- Yüksek yeri elinde tutan çok oyunu kazanır gibi basit bir kural var. Aman derim.
- Sniper'ları Officer'larla beraber kullanın. Officer'ların görüş alanı çok geniş olduğu için, Sniper'ın da normal görüş alanından çok ötesini görmesini sağlayabiliyor. Oyunda şöyle ilginç bir durum var ki, bir birim başka bir birimi görebiliyorsa (nerede olduğu önemli değil) menzili yeten her araç ona ateş edebiliyor, binaların arkasında bile olsalar. Saçma.
- 'Take your time' derler ya, ondan yapın işte. Başka türlü çok zor bu oyun.

Sonuçta oyun kötü bir oyun değil. İyi bile denilebilir, ama Close Combat serisi ve Combat Mission dururken bir kenarda, alıp oynamayı ne kadar istersiniz bilemem. Yine de oyundaki birimlerin çeşitliliği ve büyük savaşlardaki birimlerin sayısı (1000'i rahat geçiyor, abartmıyorum) oyunu görülmeye değer kılıyor. İlginç bir nokta da tarih açısından gerçekçi bir oyun değil SSF. Yani 1940'ta yapılmış tankla 45'teki tank beraber savaşıyor (Panzer 1 ve Panter mesela). Bu baya rahatsız etti beni. SS serisi ileride iyi bir yerlere gelme potansiyeline sahip, ama şu anda o iyi yerden biraz uzaktalar. SSF'in bir çok iyi yönü var evet, ama öldürecek boş zamanınız yoksa almayın. Çünkü çoğu zaman elinize geçen harcanmış saatler ve bozulmuş sinirler oluyor (Ulan bu oyunu neden bu kadar zor yaptınız be? Ne gerek var? Ha?). Gidin Close Combat alın bence. Diyorsanız ki savaş oyunu istiyorum ben, o zaman alın bu oyunu, görün bilmemneyi. Tamam, siniri bırakırsam, alınabilir bir oyun diyorum, eğer zor strateji oyunlarından, milyon milyar birimden ve çok büyük savaşlardan hoşlanıyorsanız kesin alın hatta. Oyunun ortasında "Deutschland Über Alles" söylerken bile bulabilirsiniz kendinizi (Şahin'ime selamlar).

Bu arada yakında Civ3 çıkacak (ayrıntılı bilgi preview sayfalarında var zaten). Civ3'ün çıkmasıyla beraber çok sayıda insan da bitecek herhalde. Biliyorum konumuz SSF ama, Civ3 tek kelimeyle inanılmaz olacak. Aklımıza gelen ve gelebilecek herşeyi yapmış adamlar. Civ3 çıkana kadar bekleyin bence, Sid Amcam oyun dünyasını yine değiştirecek gibi. Aman ya, hayat zor abiler ablalar. Kasıyor herşey, sonuçta bir MEG klasiği olarak "Nasıl olacak bu işler?" diyebiliyorum ancak yine. Sevgiler, saygılar, vesaire, vesaire.

Sudden strike Forever

İlki çıktığında oldukça sükse yapmıştı. Strateji severler karşılarında ilginç bir oyun bulmuşlardı. Bu eklenti paketi ise herşeyden önce zorluğuyla dikkat çekiyor. Başarma hazzını doğru düzgün yaşatmıyor insana. Bırakın rahat rahat oynayalım di mi?

FİRMA: CDV software

TÜR: War

SİSTEM: Windows 95/98 Pentium II 233 32 Mb Ram 150 Mb Hdd

% 72

- Polat abi sana bir teklifim var: Oyunun sayfasını ben yapayım, yazısını sen yaz. Ne dersin? (Ozan)

- Tamam ama yazıyı 5 parçaya bölüp her birini dünyadaki herhangi bir Server'a atıcam. Bulursan alırsın (Polat)

Herkese merhabalar. Evet arkadaşlar bu ay Ultima Online köşemizin onuncu ayı. Şöyle bir geriye baktığımda içim bir hoş oluyor doğrusu. Ultima ile dolu dolu geçen 10 ayı geride bırakmışız.

Ultima'ya başladığımdan beri yerli yabancı bir çok iyi insanla tanıştım arkadaşlıklar kurdum. Daha sonrası Ultima'yı kendi ülkemizde oynamak tabi ki ayrı bir zevkti. İşte, hatırlayacağınız gibi yazılarımız Türkiye'de ilk free shard'ın açılması ile başladı ve dediğim gibi geçtiğimiz 10 ay boyunca devam etti. Hazırladığımız her yeni yazıda bizlerde oyun hakkında bilmediğimiz yeni bilgiler öğrendik.

Her ay oyun mekaniği hakkında verdiğimiz ayrıntılı bilgiler, ülkemizde kurulan her yeni UO free-shard ile yaptığımız röportajlar ve sizlere diğer aktarmaya çalıştıklarımız ile umarım ihtiyaçlarınızı karşılayacak, bir UO oyuncusu olarak sıkılmadan okunacak bir köşe hazırlamışızdır. Aslında bu konuda pek bir tereddüttüm bulunmamakta. Her ay gelen mail'leriniz ve oyun içersindeki tavırlarınızdan (özellikle kendilerini UO'dan haberdar ettiğimiz ve bilgilendirdiğimiz arkadaşlarımızınkilerden) faydalı bir şeyler yaptığımıza inanıyorum.

Neyse, bırakalım bunları da bu ayki yazımıza başlayalım artık. Takip edenlerin bildiği üzere geçen ay gelen mail'lerden bazılarını yayınlamıştık. Aynı şekilde bu ayda bir çok soru içeren mail aldım. Hemen belirtmeliyim ki, gelen mesajların çoğundaki sorular Ultima Online'a başlamadan önceki genel sorunları içeriyor: Free-shard ne demektir? Third Dawn nedir Ultima Ascension nedir? UO'yu nasıl elde edebilirim? Bu tipte aynı soruları içeren mail'leri yayınlamaktansa, daha önceki aylarda verdiğimiz bilgilerden bir derleme yaparak bilgilendirici bir yazı yazmayı uygun gördüm. Böylece yeni başlayanlar için kafalardaki bir çok soruda çözümlenmiş olur. Başlamadan önce şunu da söylemem gerekir ki gelen mail'lerdeki bu mesajlar UO'ya başlamak isteyen bir çok insanın olduğunu gösteriyor elbette. Bu sevindirici bir durum.

Ultima Online'ın versiyonları:

Ultima Online'ın ilk versiyonundan sonra geçtiğimiz yıllarda, oyunda büyük değişikliklere yol açan ikinci versiyonu piyasaya çıktı. Bu şu anda bir çok kişinin oynadığı **Ultima Online: Second Age** olmaktadır. UO'nun Second Age'den başka; oyunu düzgün çalıştırmanız için download etmeniz gereken patch'leri içersine entegre edilmiş olan birde **The Renaissance** adında versiyonu bulunmaktadır. Her ikisi de tamamen aynı oyun olup farkları, belirttiğim gibi The Renaissance versiyonunda patch'lerin hazır gelmesidir.

Ultima Online'ın 3D destekli versiyonuna **Ultima Online: Third Dawn** ismi verilmektedir (UO'nun bu yeni versiyonunu ve oyuna kattığı değişiklikleri dergimizin temmuz sayısında ayrıntılı olarak incelemiştik). Son olarak şunu söyleyeyim Türkiye'deki free shard'larda şu an Third Dawn ile oynayamazsınız.

Bu oyunlar Ultima Online'ın versiyonlarıdır. Bunlardan başka piyasada bulunan bir Ultima oyunu daha vardır: **Ultima 9: Ascension**. Bu oyun Ultima 8'in devamı olan ve tamamen 3D **single player** oynanışa sahip olan bir oyundur. Ultima Online'ı oynamanız için bu oyuna sahip olmanızın gereği yoktur. Son olarak bu UO 9'dan sonra UO 10'unda hazırlanma aşamasında olduğunu söyleyebilirim.

Ultima Online'ı nereden bulurum?:

Türkiye'deki büyük, geniş çaplı alışveriş merkezlerinde UO bulabilirsiniz belki ama bu pek yüksek bir olasılık değil. Ultima Online'ı net üzerinden siparişle Türkiye'ye getirtmeniz mümkün. Bu işlem için **http://www.amazon.com** ve **http://www.cdmag.com** adreslerine başvurabilirsiniz.

Bu internet adreslerinden kredi kartı yardımıyla UO'yu satın alabiliyoruz.

Son baktığımda; **The Second Age 14.99$, The Renaissance + Ultima 9 39.99$, 3rd Dawn 39.99$** gibi fiyatlara satılıyordu (tabi ki yol masrafı hariç). Yalnız zaman zaman bu oyunların tükenmesi söz konusu oluyor onu da belirteyim.

OSI'de UO:

Öncelikle şunu belirtmekte fayda var. OSI (Origin Systems Inc.), Ultima Online'ı gerek oyun içi kuralları, gerekse paralı bir yapının getirmiş olduğu ciddi ve profesyonel hizmet anlayışıyla oynayabileceğiniz en kaliteli server'lara sahiptir şüphesiz. Çünkü OSI server'ları, Ellectronic Arts'ın bir ürünü olan Ultima Online'ın official server'larıdır.

Sunulan bu kalitenin yanında Türkiye'den yapacağanız bir bağlantıyla OSI server'larının çoğunda pek de az olmayan bir ping'e sahip olduğunuz da bir gerçek ne yazık ki. Katlanılması gereken "lag" probleminin, OSI'deki Türk oyuncular açısından büyük bir sorun teşkil ettiğini inkar etmek mümkün değil.

Fakat buna rağmen Ultima Online, pek çok Türk oyuncunun, Türkiye'nin bağlantı şartlarıyla yurt dışındaki OSI server'larında yıllardır oynayabildiği bir oyundur. Yani OSI'de UO oynamak çok da zor bir eylem değil. Dediğim gibi, bu katlanılamayacak bir sorun olsaydı OSI'de oynayan onlarca Türk oyuncusu göremezdiniz.

Gelelim bu işin "nasıl"ına. OSI'de Ultima Online oynayabilmek için öncelikle orjinal bir "Ultima Online Registration Code"a ihtiyacınız vardır. Bu kod herhangi bir orjinal Ultima Online kutusunun içinden çıkar. Ultima Online: Renaissance veya Ultima Online: The Second Age kutularındaki registration code'lar arasında temel olarak hiç bir fark yoktur. İki kutudan çıkan kodla da OSI'de account açtırabilirsiniz.

Account açtırabilmeniz ve sonrasında account işlemlerinizi yönetebilmeniz için www.ultima-registration.com adresi EA tarafından hizmete açılmış. Bu adresten, **Create a New Account** kısmına girip elinizde mevcut olan orjinal registration code'u kullanarak account açtırabilirsiniz. Üye olma işlemleri esnasında sizden bir kredi kartı numarası istenecektir ve ilk aydan sonraki her ay 9.95$'lık bir ücret verdiğiniz kredi kartından OSI tarafından çekilecektir.

Free Shard kavramı:

Free shard'lar, Ultima Online'ı OSI server'larından bağımsız ve ücretsiz olarak oynamanıza olanak sağlayan server'lardır. Tüm dünyada sayısı yüzlerle ifade edilen irili ufaklı pek çok Ultima Online free shard'ı mevcuttur.

Avrupa ve Amerika'da free shard'ların çoğunun temel ortak özelliği, shard'ı yöneten insanların Ultima Online'ı alıp kendi istekleri doğrultusunda oyun kuralları ve oynanışına şekil vererek tekrardan oyunculara sunma istekleridir. Tabii ki tamamen OSI benzeri server'lar yaratma düşüncesinde olan shard'lar da var ama bunu başarmanın oldukça zor olduğunu da belirtmek gerekir.

Elbette tüm bu server'ları birbirlerinden ayıran yönleri sundukları oynanış farklılıkları değil. Bu farklılıkları nasıl sundukları da başlı başına bir inceleme konusu. Bahsettiğim şey, Ultima Online emülatörleri. En başta gelen ve en çok kullanılan emülatör tipleri **Sphere**, **Pol** ve **Uox**'tur.

Ülkemizde şu an faliyette olan UO Free Shard'ları:
Açılış sırasına göre;
- SNN UO Server'ları (www.sanane.com)
- Hobbit UO Shard'ı (www.hobbit.com.tr/uo/)
- Olympos UO Shard'ı (http://workz.org/olympos/)
- Nebula UO Shard'ı (www.nebula.gen.tr)

Dünyadan Ultima Online Free Shard'ları:
- www.gamemonger.com
- www.thealtherrealm.com
- www.Eternia.d2g.com (role-play shard'ı)
- http://kalmiria.com/
- www.everland.de/index1.htm (Almanca)
- www.mytharria.com/ (role-play shard'ı)

Ultima Online için kaynak siteleri:
- Ultima Online ana sitesi; (www.uo.com)
- OSI shard'ları hakkında bilgi alabileceğiniz site; (www.owo.com)
- Ultima Online hakkında hazırlanmış en iyi kaynak sitesi; (<http://www.stratics.uo.com>)

Ultima Online için Türkçe kaynak sitesi:
- UltimaTR; (www.ultimatr.com <http://www.ultimatr.com>)

Diğer Online RPG'ler

Bu yazdıklarımızdan sonra gelen mail'lerde sorulan bir başka konuya daha kısaca değineceğiz. Elbette ki Ultima Online gibi bir çok Multi-Player rpg oyunu bulunmakta ve ayrıca Ultima Online bu multi-rpg'ler arasında birinci sırada değil ne yazık ki. İşte size kısaca dünyada faaliyette olan diğer multi-rpg oyunları;

Alfabetik sıraya göre gidersek;

Anarchy Online (www.anarchy-online.com): Zaman ve mekan olarak gelecek zamanda Rubi-ka adlı bir dünyayı seçen oyun, adından da anlaşılacağı gibi pek de tekin bir yaşam ortamı sunmuyor size. Oyun, UO kadar eski bir geçmişe sahip değil. Bu sebepten oyunun geçtiği dünya henüz sadece 4 şehir ve 24 şehirdışı bölgeye sahip. Ama bu bölgelere her yeni sürümle birlikte yeni yerler eklenmekte. AO'da kullandığınız eşyalar ve silahlar tamamen gelecek teknolojileri baz alınarak hazırlanmış. Oyuncular henüz kendi taşıtlarına sahip olamıyorlar fakat kendi apartman dairelerini veya evlerini satın alabiliyorlar. Anarchy Online'da ajan, bürokrat, doktor, mühendis ya da dövüş sanatları uzmanı gibi mesleklerin bulunması da oyunun geniş bir yelpazedeki her türlü zevke ve oyun tarzına hitap ettiğini gösteriyor.

Oyunda ilgi çeken bir başka yönde tek kişilik ya da grup bazlı görevler alabilmeniz ve bu görevler sonucunda ödül sahibi olmanız. Player-killing'i sınırlı oranda destekleyen oyun son zamanların en ümitle takip edilen online oyunlarından birisi. Eğer siz de gelecekte geçen, politik oyunların ve güç dengelerinin oldukça önemli olduğu bir dünyada genetik olarak modifiye edilmiş bir karakteri oynatmayı hoş buluyorsanız Anarchy Online size fazlasıyla zevk verecektir. (Bu oyun bana Blade Runner'ı hatırlatıyor. Bu da oyunu sevmem için yeterli bir sebep teşkil ediyor tabii ki :)

Asheron's Call (http://www.microsoft.com/games/zone/asheronscall/): Teması Ultima Online'a yakın sayılabilecek olan bir oyun Asheron's Call, ama oyun çok daha fantastik bir yapıda. Aluvians, Gharun'dim ve Sho adlı üç farklı ırktan istediğinizi seçip karakterinizi yaratabiliyorsunuz oyunda. Irklar sırasıyla Orta-Avrupa, Arap ve Japon kültürleri baz alarak hazırlanmış.

AC'de silahlar ve zırhlar (150 civarı silah ve 60'ın üzerinde zırh çeşidi) gayet iyi hazırlanmış. Oyunda büyüye verilen önemin de oldukça fazla olduğunu söylemek gerekir. Büyü, disiplinlere ve bu disiplinlere ait alt disiplinlere ayrılmış durumda ve büyülerin (farklı zorluk seviyeleriyle birlikte) çeşidi 2000'in üzerinde.

Oyun, tıpkı OSI server'larında olduğu gibi "farklı server'larda farklı dünyalar mantığı" üzerine kurulmuş. Ama bazen bu server'ların kuralları birbirlerinden oldukça farklı olabiliyor. Örneğin bir server'da PvP tamamen yasakken diğerinde oyun PvP'ye hiç bir kısıtlama getirmiyor. Siz de kendi oyun zevkinize uygun server'da oynama imkanını buluyorsunuz böylece.

Everquest (<http://everquest.station.sony.com/>): Yapımcısı Sony olan ve ilk olarak 1999 yılında piyasaya sürülen bu online RPG, Ultima Online'ın en büyük rakiplerinden biri. Oyuncu sayısı UO'nunkinden daha fazla ve popülerliği günden güne de artıyor.

Oldukça geniş bir coğrafi yapıya sahip olan oyunda size sunulan olanakların genişliği sadece yaşadığınız ya da gezdiğiniz yerlerle sınırlı değil. Oyunda 13 ırk (barbarian, dark elf, dwarf, Erudite, gnome, half-elf, halfling, high elf, human, ogre, troll, wood elf, ve iksar) ve 14 meslek sınıfı var. (bard, cleric, druid, enchanter, magician, monk, necromancer, paladin, ranger, rogue, shadowknight, shaman, warrior, wizard).

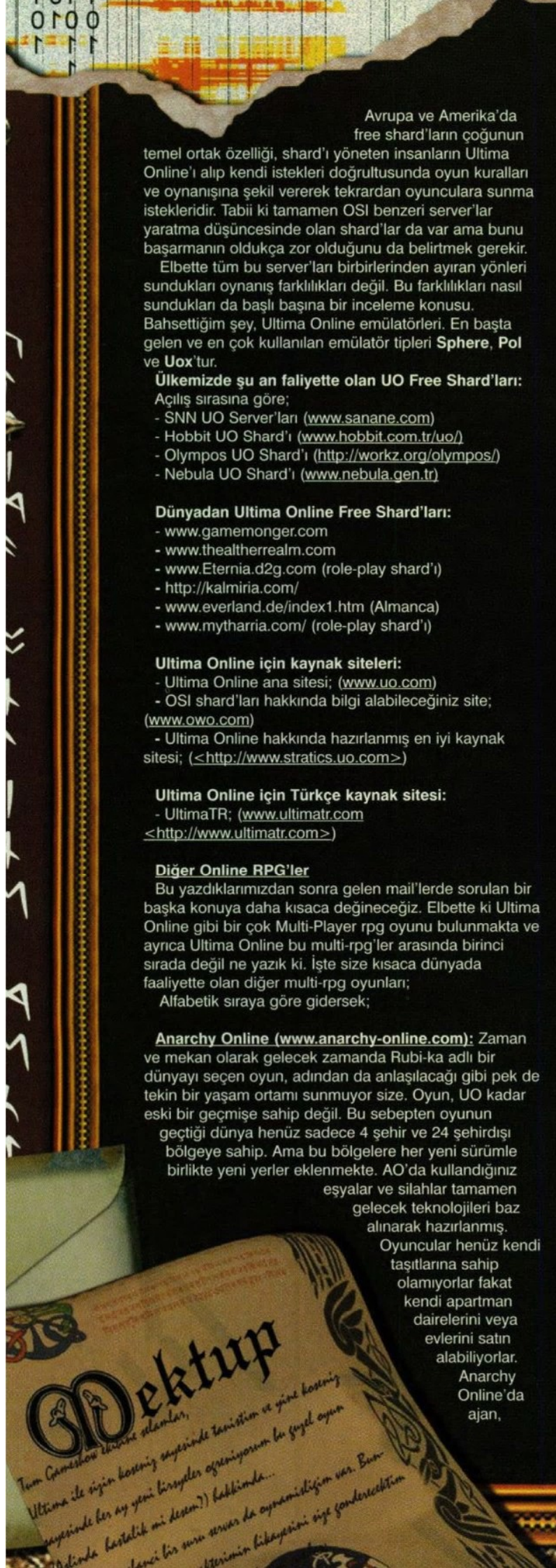
First-person veya çeşitli kamera açılarından third-person olarak oynayabiliyorsunuz oyunu. Bu oyunu, 3D kartınız ve iyi bir bağlantınız olmadan oynamanızın zor olacağını da önceden söylemek gerek (Her ne kadar oyun yapımcıları 28.8k'lık bir bağlantının yeterli olacağını söyleseler de biz kendi bağlantımızı ve acı gerçekleri biliyoruz değil mi? ühü..).

Bunların dışında Atriarch, Camelot, Jumpgate, Neocron, Shadowbane, WWII Online gibi online oyunlar da faaliyetlerini sürdürmekteler. Ayrıca sabırsızlıkla beklenen Neverwinter Nights ve Starwars Galaxies de kısa süre sonra online RPG severlerin beğenisine sunulacak.

Evet yazımızın sonuna gelmiş bulunuyoruz. Ayrılmadan önce mail atan arkadaşlar ile ilgili bir şeyler yazmak istiyorum. Öncelikle **Evren Taşdemir**, **SorX**, **Gülhan Yas**, **Selin "NaTT" Bozkar**, **AlicaN** isimli arkadaşlarımız umarım bu ayki yazdıklarımızla sorularınızın cevabını bulacaksınız. Bunun haricinde free-shard'lara özel soru soran arkadaşların sorularına cevaplarını elimden geldiğince yollamaya çalıştım. FRP konusunda bizden bilgi isteyen dostlarımıza da (**Emre Kesken"1**, **Bahadır Sevil**, **Tnaeeri**...) gerekli yardımı yaptığımıza inanıyorum. Bütün bunlara rağmen yinede yetişemediklerimiz olabilir.

Bir daha ki aya kadar, gerek Ultima gerekse diğer multi yada single rpg'ler ve masaüstü FRP'si hakkında öğrenmek istedikleriniz olursa veyahut bu konularda söylemek istediğiniz bir şeyleriniz varsa bize mail atmamanız için hiçbir neden yok:) Görüşmek üzere!!

☒Engin Ulukurtlar
eulu@kamernet.com



Muder style...

Eski evimizin önünde kocaman bir araba vardı. Araba büyük, büyük, kocamandı. Siyaha yakın çok koyu bir rengi vardı. Tam siyah diyemiyorum çünkü siyahın o kadar parladığını görmemiştim ben. Ondan sonra da hiç görmedim.. Yanında bir "limuzin" parketmişti. O limuzin bile o arabanın yanında "küçük" ve sıradan kalıyordu, araba o kadar büyük ve o kadar "kocaman"dı..

Beşinci katın penceresinden ben ve Bilge o arabaya baktık. Şimdi bunun sahibi, bizim kadar mutlu mudur diye düşündük, bunu söyledik.. O arabanın yanında limuzin, limuzinin yanında da benim araba, boyası atmış, çok da eski değil ama eskimiş duruyor öylesine, özellikle de diğer ikisinin yanında.

Sonra ben evimden taşındım. Maddi sebepler. Arabamı satacak kadar düştüm. Satmadım ama. Benle O'nun arasında garip bir bağ var. Ne kadar çaresiz kalsam da O'nu en son satmak isterim. O benim özgürlüğüm belki bir noktada. Başımı alıp gittiğim.. Beni sevgilime, dostlarıma ya da başka insanlara taşıyan, ayaklarımı yerden kesen, içinde bana ait bir alanın bulunduğu ve bunu paylaşmaktan büyük zevk aldığım benim oyun alanım. O dünyayı yürüten benim.. Bir yerlere taşıyan, bir yerlere götüren benim.. O dünyanın pilotu benim..

Bir de Oğuz'la kafalarımızın bozuk, kalplerimizin kırık olduğu bir gece sabaha kadar Age of atmıştık. Sabah saat 7 gibi, Pazar sabahı, tatil sabahı, kırmızı gözlerimizle yine o aynı pencerenin önünde, bizim evin penceresinin önünde durduk. İnsanlar uyuyordu. Temiz hava için o pencerenin önüne geçtik. Bir de güvercinler vardı. Cebimizde beş kuruş para yok, buzdolabımız bomboş, kırığız hayata, ne denesek olmuyor, yapamıyoruz diğer insanlar gibi. Kopmuşuz, mücadelemizin doruğunda, cool'uz kaybederken, bir o var yanımızda, bizimle.. Ne ana baba parasıyla ya da bize sağladıklarıyla huzur ve mutluluğa koşmuşuz ne de ektiklerimizi biçip karşılığını almışız.. Hasat hiç olmamış.. Pazar günlerden, tatil.. İnsanlar uyuyor, bir biziz görebildiğimiz bir de sitede parketmiş bir çok araba, siyahı kırmızısı.. Son kattayız, hafif bir rüzgar bir de güvercinler..

"Baba", diyor, "Nasıl olacak bu işler?.."

"Bilmiyorum.." diyorum, "Bilemiyorum.. nasıl olacaksa olsun bize bişey olmasın.."

Benim sevgililerim de oldu, dostlarım da, parasız kaldığım günlerim, ekmek bulamadığım zamanlarım, aldattığım, aldatıldığım, yıldığım, kustuğum, bunaldığım, iğrendiğim, bırakıyorum dediğim, aşkımın da sevgimin de benim de bittiğim çok zamanlarım..

Ve hepsinin de doruklarında olduğum, hepsinin de tam tersi zamanlarım..

Geçen dört sene içinde tek bir ay, 101 yazımı zamanında veremedim. Yazımı yetiştiremedim. Geçen zaman içinde, üzüldüğüm, pişman olduğum keşke yapabilseydim dediğim, tek bir şey var, o da bu.

İki üniversite bıraktım, üçüncüsünde kendi kazandığım parayla okumaya çalışıyorum. İki kitap yazdım, dört senedir GAMESHOW'da yazıyorum, sayısız site yaptım, sayısız "iş"e bulaştım, sayısız hayalin peşinden koştum. Geçen 28 Ağustos'ta doğum günümde bunları da düşündüm.. Tuttuğum yoldan da başıma gelenlerden de seçimlerimden de gayet memnunum... Üniversiteleri bırakın, anne babanızı dinlemeyin, huzuru mutluluğu sadece kendinizde arayın demiyorum; sıkı sarılın elinizde ne varsa ve değerini bilin, herkes hata yapar, ders alın, devam edin, tüm kızgınlıkların da tüm sevinçlerin de, tüm zamanların da bir sonu var... Çünkü çok adamlar, çok kadınlar, çok insanlar tanıdım ki, ne sahip olduklarının ne zamanın ne de kendilerinin değerini biliyorlardı. Ben onları gördüm, kendime baktım, baktıkça sevdim, baktıkça buldum kendimi, baktıkça "aferin" dedim, Aferin Mud... Devam et...

Kendinizle barışık olun, mükemmel olabilirsiniz ya da çevrenizdekiler sizi öyle tanıyabilir ama mutlaka ve mutlaka dalga geçilecek bir ya da bir kaç yanınız vardır, bulun ve üstüne gidin, kendinizle dalga geçin.. [..and that makes you larger than life]

Düşünün çokça düşünün, çünkü hareketleriniz sizi olduğu kadar başkalarını da etkileyecek...

Ve Altuğ Canıtez'in de benim: "sence benim dışımda, benim çevremde, yakın çevremde, uzak çevremde, senin dışında, benim kadar düşünen kaç kişi, kadın, erkek, insan, insanımsı var? Tahmini bir rakam?" soruma verdiği karşılık gibi,

"1 kişi olsa ve o 1 kişinin şu andaki "yarın" olma ihtimali olsa..
buna değmez mi"
dediği gibi,
bırakın değsin...

Bunun dışında son olarak söylemek istediğim bir şey varsa o da şudur: "İnternette komik bulduğunuz ya da sizi güldüren mutlu eden resimleri yazıları veya programları bana forward etmeyin, çünkü ben de daha iyisi var ;o)

MUDER'in hazırlayıp sunduğu 101'e bir kez daha, hoşgeldiniz.

[*Olaylar ve kişiler gerçek hayattan alınmıştır.*]

AYIN SİTESİ
GamingFreaks.net

"Life sucks but at least we have video games" diye bir laf vardır ("Hayat enteresan fakat nereden indirebileceğimi bilemiyorum"). İşte bunu kendilerine slogan seçen bu sitede, Nintendo'dan, PC'ye, PS2'den Gameboy'a, oyun dünyasıyla ilgili ne sitesi veya her ne arıyorsanız bulma garantiniz var. "Satisfaction Guaranteed" bir durum söz konusu yani. Üstelik de bedava. "So much to do, so little time" (Muder misin derdin ne?).. İndirin! (Ne?)

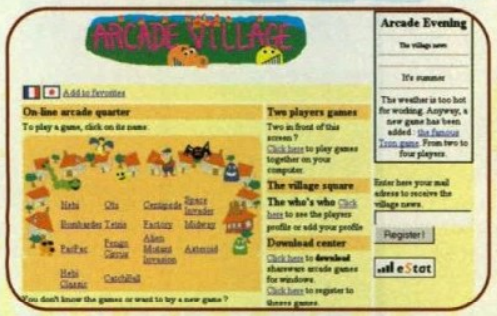
<http://www.gamingfreaks.net/>

Muder
muder@gsmnet.com

"Cebimizde beş kuruş para yok, buzdolabımız bomboş, kırığız hayata, ne denesek olmuyor, yapamıyoruz diğer insanlar gibi. Kopmuşuz, mücadelemizin doruğunda.Ne ana baba parasıyla ya da bize sağladıklarıyla huzur ve mutluluğa koşmuşuz ne de ektiklerimizi biçip karşılığını almışız"

http://www.guru3d.com

http://www.demo-files.com



http://www.arcadevillage.com

http://www.diabloiifiles.com

http://www.shokroket.com

The Guru of 3D

Bu site, hayatlarını iki konuya odaklamış ve bu iki şeyi fanatiklik düzeyine taşımış insanlar tarafından sunuluyor (Erler Film takdir eder gibi oldu bu da).. Birincisi "donanım", ikincisi "oyunlar".. OCZ-tech Titan III, DetonatorXP 21.81 diyorum, oyun açıklamaları diyorum, donanım diyorum, oyun diyorum ve susmak zorunda kalıyorum çünkü site içeriğinden biraz daha bahsedecek olursam kaptırıp 1400 kelime yazacağım. Mutlaka görün. Polat sen de gör...

<http://www.guru3d.com/>

Daha fazla "donanım" için:

<http://www.pchardware.ro/>

<http://www.tomshardware.com/>

Java Games

Java oyunlar ilk çıktıklarında oldukça popüler olmuşlardı. Tabii sonra teknoloji aldı yürüdü, aa bu ne böyle böcük gibi grafikler denildi, grafik mi ayol bunlar denildi (nası yani?) ama halen sevenleri var biliyorum. Eski kafalılık veya nostalji olsun diye girile, oynana. En azından kontör dolarla atmıyor, ne güzel ;o). 350'nin üzerinde java oyun var. Meraklısına. (Böyle son anda lafı sokup hiç bishe olmamış gibi uzaklaşmak da yeni mi moda oldu Müber Bey, alırım aklınızı cent cent) Polat sen de oyna...

<http://www.javagames.50megs.com/>

Demo Files.com

Bazen insanın 70 MB demo indirip çalışmadığını görünce monitöre kasaya tekme atası gelir, gelmez değil ama konumuz bu değil. PC, MAC, Linux üstelik de "cheats" kısmı da olan Demo-Files.com, adından da anlaşılıp girilmesinde sakınca görülmeyecek ayağımızın alışvereceği sık güncellenen sıkı bir "demo" sitesi.. Spider Man'in demosu 129 MB olur mu, 129 MB'de kaç kontör atar Peter Parker bilir mi? Polat sen de indir...

<http://www.demo-files.com/>

Black & White Vortex

İyi misiniz? Hayır o anlamda değil. Hayır hayır o anlamda da değil.. İyi misiniz yoksa kötü mü? Yani bir arkadaşınız dondurmasını yalarken kayıp düştü, üstü başı da vişne oldu ayran oldu, güler misiniz? Güler misiniz kasıklarınız ağrıyana kadar? Yoksa kötü müsünüz? Kafanız karışıyor, biliyorum ama üzülmeyin, Vortex sizi uçuracak! Black & White'la ilgili haberler, linkler, add-on'lar, forum ve çok daha fazlası, B&W Vortex'de sevenlerini bekliyor. Allah iyiliğinizi versin.

<http://www.bwvortex.net/>

Black and White'le ilgili "daha fazlası" için:

<http://www.bwgame.s5.com/>

Arcade Village

Şirin mi şirin, 80'li yıllara götürüveren güzel bir arcade sitesi Arcade Village.. Asteroid, Tetris, Space Invader, Qbi ve çok daha fazlası. Oyunları online oynayabileceğiniz gibi, iki kişilik oyunlar ve "download" bölümleri de var. Su olsam ateş olsam, pokemon olsam yine de oynar mısın benimle Polat?

<http://www.arcadevillage.com/>

Arcade Outpost

Klasik oyunlar yanısıra, "freeware" oyunlar konusunda da uzmanlaşmış geniş veritabanı ve sade dizaynıyla kesin ziyaret edilmeli derim. Bazen kısa tutasım özüne inip kaçasım gelir, durmaz giderim hızla geldiğim gibi bir roket, fezaya atılmış bir füze ya da atmosferden yeryüzüne inmekte olan bir martı kuşu misali deli gibi.

<http://www.arcadeoutpost.net/>

Gran Turismo by Numbers

Gran Turismo sevenler için ilk duraklardan biri olabilecek bir site.. Forum olayı, tartışıp kotaşmak için güzel ortam ama Playstation'ım yok bana gelmez, ağzımın suyu akar sana da kin tutarım içten içe bilirim güzel oyun ama neden tanıttın bu siteyi diye deliriveririm diyorsanız (olabilir ben önlemimi almak isterim) durun sakın girmeyin! Hakkinen'in sezon sonunda ara verecek olması yerinde bir karar oldu, değil mi? (konuyu da değiştiririm gerekirse).

<http://www.granturismobynumbers.com/>

Diablo II Files

300'ün üzerinde Diablo II dosyasıyla, Diablo sevenlerin kesinlikle bir kez olsun ziyaret etmeleri gerektiğine inandığım bir site.. Hero editörleri, patch'ler, mod'lar, ses dosyaları, duvar kağıtları, winamp skinleri, ve öyle ki, siteden Diablo'nun TV reklamlarını bile indirmek mümkün.

<http://www.diabloiifiles.com/>

GamecubeNetwork

Nintendo'nun en son numarası Gamecube'la ilgili tüm detaylar için ilk durak! Bu yazıyı yazdığım şu anda (siz okurken de bu an devam eder mi? ben hala burada olur muyum? Yazımı zamanında teslim etmiş olur muyum? Polat buna ne der?) Amerika'da piyasaya çıkmasına 60 gün kalmış olan, (Japonya'da 14 Eylül'de çıktı) Kasım'da orada çıkar bize de herhalde Ağustos gibi (kötümser yaklaşım) gelir dediğimiz garip küpü ben beklemiyorum (yalan!), bekleyenlerse alınca haber veriyorlar beraber oynuyoruz, yoksa kırarım aletinizi (aa delirdi ayol!). (piyasaya TL'yle satılarak çıksa ABD'de, şaşırırlar mı acaba? How many dollars is this küp? 200 Milyon TL Mario Zelda hepsi içinde abla)

<http://www.gamecubenetwork.com/>

Shokroket

Online Gaming Haberleri ve hileler..

<http://www.shokroket.com/>

KARA PARA'yla ilgili en son gelişmeleri takip edebileceğiniz sitemize de bekleriz.

<http://www.karapara.net>

Siz bu satırları okurken, umarım sonunda %100 otomatik hale geçmiş, on iki kişilik ekibiyle sürekli güncellenmekte olacak olan **MUDERULES.COM**'a da buyrun'z.

<http://www.muderules.com>

..ve tabii, unutmadan, **MUDER Official Site**'a da beklerim, tüm gelişmeler ve daha fazla MUDER için ;o)

<http://www.muder.co.uk>

e-mail: muder@superonline.com

<mailto:muder@superonline.com>

KAZANOVA'yla ilgili tüm ayrıntıları da yine sitede bulabilirsiniz.. Bu ay konuya giremedim, gelecek ay herşey somutlaşmış olacak, sular durulacak ve tabii tüm ayrıntılarıyla KAZANOVA karşınızda olacak, hatta siz bu satırları okurken çok büyük ihtimalle karşınızda veya elinizde bile olabilir :o)

Görüşmek üzre,
kendinize iyi bakın..

CHEATS

Geçen ay ki yazıdan sonra yavaş yavaş kıpırdanmalar olmaya başladı. Açıkça bu kıpırdanma çok az olsa bile yine de hiç yoktan iyidir dedirtiyor insanı. Neyse 1 ay daha geçti. Yine bir sürü yeni oyun geldi. Bende elimden geldiğince bu oyunların hilelerini bulmaya çalıştım. Kimini buldum, kimini ise yüz binlerce site dolaşmama rağmen bulamadım. Onların yerine geçen ayların hit oyunlarını koymaya çalıştım. Umarım aradığınız oyun hilelerini bualabilirsiniz. Sanırım gelecek aylar daha çok destek alarak köşe yoluna devam edecek gibi. Zaten gelen yorumlar da olumlu gidiyor şu an... Yine de sizi irite eden bir durum söz konusuysa "Bak Hocam, yanlışsın!" diye başlayan mailleri bekliyorum... Aslında bu maillerin çoğalmasıyla geçen ay bahsettiğim "interaktif köşe" kavramı daha kendini bulmaya başlayacaktır... Şu an için durum budur... Neyse.. Bugünlerde farkettiğim bir şey var.. Artık yavaş yavaş yılbaşının yaklaşmasıyla da alakalı olarak beklenen oyunlar gelmeye başladı... Özellikle Commandos 2 çok fazla bekleniyordu... Fuar'da bile bir sürü insan bana bu oyunun gelip gelmediğini sordu. Sonunda o da geldi. Sonra Worms World Party var. Bilen bilir çok canlar yanmıştır bu oyunda... Bu furyanın ardı arkası pek kesilmez bu aylarda... En azından yılbaşı sonrasına kadar bütün beklediğimiz oyunları oynama fırsatı bulacağız... CM 2001/2002'de 12 ekim de çıkıyor. Hatta demo'sunu sitesinden download edebilirsiniz... Bütün CM fanatikleri sanırsam artık kendini 12 ekim'e kenetlemiş durumda (ben dahil). Neyse bu aylık bu kadar... Kendinize iyi bakmaya ve gelecek ay yine GAMESHOW okumaya devam der... Offline...

Serkan Kutlubay
serkan@kamernet.com

WORMS WORLD PARTY

Ne kadar devamı gelirse gelsin asla boku çıkmayacak ender oyunlardan biri bence Worms.. Fıçı fıçı kolalar ve kamyon dolusu cipslerle 3-4 arkadaş bilgisayarın başına geçerdik.. Kim ne kadar ezik, iğrenç oynasa da süper güler eğlenirdik. Bu oyuna az çok benzer "Tanx" diye bir oyun da vardı Amiga'da... O'da güzeldi... Neyse... **REVENGE!!!**

/data/missions klasörünün altına gidin.
Herhangi bir mission.wam dosyası Notepad ile açılabilir. Burada görevlerle ilgili tüm bilgileri bulabilirsiniz.
[Human Team]'e kadar inin. Burada değiştirebileceğiniz birkaç şey var: mission1.wam dosyasında alabileceğiniz iki silah var: "Girder" ve "Bazooka". Eğer sonsuz sayıda "girder" isterseniz bunu "-1" şeklinde değiştirin. Ayrıca Worm_Energy gibi şeyleri de değiştirebilirsiniz.
.wam dosyasında aşağıdaki listede bulunan silahları da değiştirebilirsiniz. Burada "#" işareti yerine istediğiniz rakamı koyarak o silahtan o kadar alabilirsiniz. -1 koyarsanız sınırsız sayıda alırsınız.

Ammo_Girder=#
Ammo_Bazooka=#
Ammo_Parachute=#
Ammo_BlowTorch=#
Ammo_LowGravity=#
Ammo_Handgun=#
Ammo_Firepunch=#
Ammo_Bungee=#
Ammo_CrateSpy=#
Ammo_Jetpack=#
Ammo_BaseballBat=#
Ammo_Shotgun=#
Ammo_Grenade=#
Ammo_ClusterBomb=#
Ammo_BlowTorch=#
Ammo_Batrope=#
Ammo_Prod=#
Ammo_FastWalk=#
Ammo_LaserSight=#
Ammo_PneumaticDrill=#
Ammo_Batrope=#
Ammo_Longbow=#
Ammo_Mine=#
Ammo_SelectWorm=#
Ammo_SuperSheep=#
Ammo_BridgeKit=#
Ammo_Dragonball=#

Blood modu ve Hile kodları:

gothic.ini dosyasında bbloodDetail'i 1 den 3'e değiştirin. Ve test modu 0 dan 1'e değiştirerek hileleri açın.
F2- Konsolu açar
F3- Windows Modu
F4- Normal Mod
F5- Sabit kamera
F6- Hareketli kamera
F7- Oyunun bölümleri arasında dolaşırsınız
F8- Health/Mana doldurur
H- Kendinize zarar verirsiniz
Z- Etrafınızda dönersiniz
K- Yerde yok olursunuz.

Hile Kodları

Konsola "cheat god" yazarak tanrı modunu açabilirsiniz. Konsola cheat full yazarak sağlığınızı tamamlarsınız.

SPIDERMAN

Oyundan öte biraz film hakkında bir şeyler söylemek istiyorum. Duyduğuma göre film iptal edilmiş. Kimi ertelenmiş diyor ama bilmiyorum.. Adamların başına gelmedik kalmadı. İlk önce kostümler çalındı. Sonra dublör öldü. Sonra da en olmayacak şey oldu: filmin en güzel sahnelerinden biri Dünya Ticaret Merkezi kulelerinde geçiyordu. Trajik olaydan sonra da film iptal edilmiş. Ben zaten Örümcek Adamın gözlerini begenmemiştim. Neyse...

Special Menu'ye gidin ve aşagıdaki kodları Cheat Menu bölümünde yazın.

EEL NATS	Herşeyi Açma
RUSTCRST	Ölümsüzlük
DCSTUR	Maksimum Sağlık
SRUDL	Sonsuz Örümcek Ağı
XCLSIOR	Level Seçme
LLADNEK	Debug Mode
WATCH EM	Tüm Demoları Açma
AMZBGMAN	Bugman Kostümü
PARALLEL	Spidey Kostümü
BLKSPIDR	Spidey Symbiote Kostümü
S COMIC	Capt. Universe Kostümü
MJS STUD	Peter Parker Kostümü
ALMSTPKR	Quick Change Kostümü
LETTER S	Scarlet Spidey Kostümü
TWNTYNDN	Spidey 2099 Kostümü
BNREILLY	Ben Reilly Kostümü
DULUX	Büyük Kafalar

SUDDEN STRIKE FOREVER

Expansion pack'leri asla sevmedim. Neymiş yeni görevmiş bilmem neymiş... Salla. Para tuzağı. Yeni görev dedikleri şeyde yeni olsa gam yemeyeceğim.. Aynı görevler ama aradaki fark haritalar biraz daha farklı. Görev tanimlarındaki kelimeler biraz daha farklı o kadar. Expansion

olayına karşıyım. Olsun hepsi.
Oyun sırasında "Enter" tuşuna basıp aşağıdaki hileleri yazabilirsiniz.

****superman** - Duvarların arasından geçin

****nofog** - Haritayı açar.

****staticfog** - Haritayı kapatır.

CRIME CITIES

Blade Runner ve Escape From New York'u birleştirin. Sonra Descent'ten de bir şeyler katın. Biraz da oyuna beceriksizce eller ekleyin. Alın size Crime Cities. O kadar grafik yapana kadar biraz oynanabilirlik falan katmayı deneselermiş belki de çok daha farklı bir şey çıkabilirmiş. Öyle kontrolleri kim icat etmiş bilmiyorum. Bu kadar iğrenç kontroller kime rahat gelebilir bunu da anlamıyorum. Hiç mi test etmezsiniz bir oyunu ya.. Siz bu cheat'leri yazarak hemencecik bitirin oyunu cd'yi de imha edin.

_GIVEMETHEMONEY
Daha çok para
_GIVEMEALLWEAPONS

Bütün Silahlar
_GIVEMEALLAMMO
Bütün mermiler
_GIVEMEMAXENERGY
Full kalkan
_DEV_MODE_ON
Debug ekranı

MADDEN NFL 2002

Oyun kanımca güzel. Alınıp oynanır. Sonuçta biraz farklı bir tad. Benim anlamadığım şey şu: Bademgibi topa nasıl öyle düz vuruyorlar? Dahası nasıl o topu sektiriyorlar ya? Ne zaman tv'de görsem hep merak ederim. Varsa içinizde bu sporu icra eden bir arkadaş merakımı gidersin bir zahmet. EA Sports sanırım tüm spor oyunlarında olayı bitirmiş durumda. Tek bir kulvarda asla birinci olamayacak. O'da menejerlik oyununda.Tabii ki Championship Manager... Bu arada yenisinin eli kulağında haberiniz olsun...

Oyun içinde Settings'e girin. Secret Codes'a tıklayın ve aşağıdaki kodlardan istediğinizi yazın.

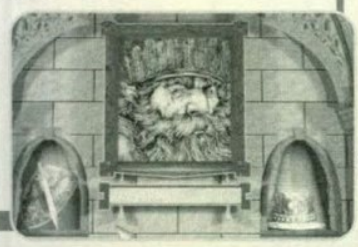
GOLDENGOD: Bütün takımlarla oynayabilirsiniz.
WILDCARD: 1972 Raiders'i açar
PICKEDOFF: 1977 Cowboys'u açar

DISCIPLES: SACRED LAND

Biraz eski olmasına rağmen çok güzel bir strateji oyunu bence Sacred Lands. Heroes'dan sonra turn based ve Role playing öğelerini başarıyla birleştiren tek oyun diyebilirim. Bu iki oyunu oynadıktan sonra zaten bu tarzda başka oyunlar oynama gereği duymuyorsunuz. Aynı heroes'daki gibi hero alıp güçlendiriyorsunuz falan. Ama kesinlikle taklit değil. Aman diyim!

[Enter] tuşuna bastıktan sonra aşağıdaki kodları yazın:

Kod	Sonuç
playhideandseek	Rakiplerinize görünmez olun
upgrademe	Extra experience puanı; bir sonraki upgrade için gerekli
givememoney	5000 gold
iwanttokilleverybody	herkez ile savaş hali
iloveallofyou	herkez ile barış hali
wouldyou?	herkez ile müttefik olma
iwanttobuildagain	Sıra gelmeden önce build yapabilme
iwillkeepaneyeonyou	Düşman/monster bilgileri
whoturnedoffthelights	Tüm haritayı gizler
nowicanseeyou	Tüm haritayı gösterir
whataloseriam	o anki quest/scenario kaybedilir
nobodycanbeatme	o anki quest/scenario kazanılır
makemestronger	Sağlığı düzeltir
letmemove	Tekrar hareket edebilirsiniz
givemeanotherchance	ölen birimleri geri getirir (o anda en azından 1 birim aktif olmalı)



GANGSTERS 2

- Ajan raporlarını almak için:
Bütün gangsterler hakkındaki raporları almak için liderinizin ismini "bangagong" olarak degiştirin.
-5 yildizli uzman:
5 yıldızlı uzman kiralamak için liderinizin ismini ">-00-<" olarak değiştirin.

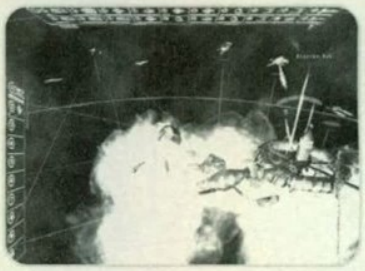
FAR GATE

Freespace'den sonra bence gelmedi şu piyasaya öyle bir oyun. Şansa o oyunu da ben yazmıştım ve süperdi. Bilgisayarımı yenilediğim zamanlara denk geliyordu. O zaman ki grafikler hala beni oldukça şaşırtır. Çünkü gerçekten yukarılarda bir yerlerde olduğunuzu hissettiriyordu. Şimdiki oyunlar ise grafik dışında pek bir şey hissettirmiyor bende. Ben yine Freespace'in yenisini beklemeye devam edeyim en iyisi...

Oyun sırasında "/182461" yazın. Ardından aşağıdaki kodları kullanabilirsiniz.

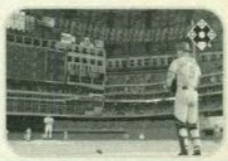
/instabuild - Bütün üniteleri yaparsınız.
/fog - Haritayı açar.
/gates - Daha çok para
/stats - İstatistikleri gösterir.
/kenny - Bütün düşmanları öldürür.

Ana menü de 'superxstudios' yazarak bütün görevleri oynayabilirsiniz.



TRIPLE PLAY BASEBALL

Bonuslar:
Aşağıdaki başarılı hareketleri kaydederek, (record) yanlarındaki bonus'lara hak kazanabilirsiniz.
Büyük eldiven -- Çitte bir home run kaydedin.
Büyük bat -- Bir "inning"de arka arkaya home run'lar kaydedin
Ufak oyuncular -- 11 vuruştan fazlasını kaydedin.
Hızlı oyuncular --Aynı oyuncuyla 3 kere "base" yapın.
Güçlü defans -- 3 tane double-play kaydedin.



CONFLICT ZONE

Oyun sırasında "C" tuşuna basarak chat penceresini açın ve ardından back space'e basarak aşağıdaki kodları kullanın.

WIN: Görevi kazanın
MY TAYLOR IS RICH: 20,000 Puan ve 100% popülerlik
REPLAY ALL MISSIONS: İstediğiniz görevleri oynayabilirsiniz.

alırım aklınızı
Süper ötesiyiz - Kanlar ailesi
köpek, kin, üzgün, kabiliyetsiz, ana, zaman
yüzyılın en kötü dizaynı - Raul
polat sen bırak bu dizayn işlerini git balık avla - İyem
OVE
deney, felsefe, gelecek, ...
Açı. akıl. bilgi. budalalık. bilim. at. avrat. silah.
kuantum fiziği. hikaye. mail.
gameshow. tartışma.
ticaret. uyku.
Tek kelimeyle berbat bir dizayn -MEG
"Boyun posun devrilsin senin" - Kusmuk
Bence berbattan biraz daha kötü - Drim
Boy pos di mi? -Emrecan

yeniLik...

Önümüzdeki aydan itibaren Overdose'da köklü bir değişiklik olabilir arkadaşlar. Hatta büyük ihtimal olacak. Bu değişiklik dizayn değilde içerik açısından olacak. Neden böyle bir değişiklik diye soracak olursanız en başta artık şu anki içerik kendi devrini tamamladı diyebilirim. Mail gönderme ve ona cevap yazma devri artık çok eskiye ait. Ve şu anda mail gönderipte bir ay cevap beklemek hiç de verimli değil farkındaysanız. Ama tamamen de kalkacak değil. Artık bu ay içinde ona bir çare düşüneceğim. Burda sizin fikirlerinizi istiyorum. Neler olmalı, olmamalı. Aklınıza gelen her türlü fikir için bana mail atın. Büyük yardımı olacaktır. Bakalım önümüzdeki ay herşeye gebe. Ben bile merak ediyorum.

Bunun için ne zaman ne de platform var...

OVERDOSE

Jrassic Park 3

1993 Yılında Stevan Spielberg'in çektiği Jurassic Park pek çok bakımdan sinema teknolojisinin geldiği son noktayı temsil etmekteydi. Büyük çoğunluğu bilgisayar ortamında yaratılmış dinazor modellemeleri hayranlık uyandırıcıydı. Bazı yakın çekimlerde ise dev maketler kullanılmıştı ki, onların da bilgisayar ortamında yaratılanlardan bir farkı yoktu. Michael Chricton'un aynı adlı romanından uyarlanan yine Michael Cricton tarafından senaryolaştırılan film, insanlık ve doğanın gücüne göndermeler yapan sağlam bir kurguya sahipti. 4 sene sonra çevrilen ikinci film umulanın çok altındaydı ve başarısız oldu. Ün kazanıp, bunun sonucunda devamı çekilen her filmde olduğu gibi, pek fazla yenilik içermiyordu. Jurassic Park III'ün vizyona gireceği haberini almamla beraber merak etmeye başladım. Özellikle Tea Leoni'nin oynuyor olması daha bir ilgimi çekmişti (e güzel kadın :) ve Dr Alan Grant rolündeki Sam Neil'de geri dönüyordu. Bir süre sonra fragmanları yayınlanmaya başladığında dinazorların inanılmaz derecede gerçekçi yapılmış olması dikkatimi çekti. Ve sanki film fazlaca action içeriyordu. İlk fikirler kafamda oluşmaya başladığında artık nasıl bir film izleyeceğim ve neler beklemem gerektiğim de şekillenmişti. Ve izlemeye gittim... Yanılmamışım. Film her saniyesinde hareket içeriyor. Dinazorlar her zamankinden daha vahşi ve akıllılar. Tam anlamıyla bir gerilim filmi formatı hakim. Bir koşuşturmaca içnde bir dinazordan kaçıp diğerine yakalanıyorlar... Aslında bu duruma da hak vermiyor değilim. Yani, zaten yaratıcılık adına Jurassic Park I herşeyi yapmış gerekli mesajları vermişti, bundan sonra çekilen filmlerin gişe filmi olmasını beklemekten daha doğal bir şey olamaz. Ama insan yine de bundan 8 sene önce sinemanın geldiği son noktayı temsil ediyor dediğimiz bir filmin devamının ortalamanın üzerinde zevkler sunmasını bekliyor. 92 dakikalık (ilk film 127 dakikaydı) Jurassic Park III boyunca, dinazorların gerçekçiliğini, efektleri, ani action sahnelerinde insanların zıplamasını ve Tea Leoni'yi izledim. Bir başyapıt olmadığını bilerek gittiğim filmde "fazlasını beklemediğim" için hayal kırıklığına uğramadım. Ama yanılmış olmayı dilerdim.

Altuğ Canıtez

sinema/kitap/müzik/cart curt...

OVERTURE

"Kültürsüzlük başınıza vurduğunda" -bir okuyucu

AĞIR GÖREV -Hal Clement

İthaki yayınları

İthaki gerçekten süper işler yapmaya başladı. Son yayınladığı bilimkurgu serisi her türden örnekler içeriyor (ve kapakları süper sonunda). Hal Clement'in Ağır Görev'i de çoğu Altın Çağ romanı gibi bir 'saltık bilimkurgu' romanı. Saltık bilimkurgu denilen şey öne sürülen herşeyin bilimsel temele oturtulduğu bir bilimkurgu türü. Hal Clement de, her ne kadar adı ülkemizde duyulmamış olsa da, bu işin en büyük ustalarından. Kitaba gelirsek, Ağır Görev, kütlesi ve çapı Jüpiter'in bir kaç katı olan Mesklin gezegenini konu alıyor. Doğal olarak bu derece büyük bir gezegende yerçekimi inanılmaz boyutlara ulaşıyor (bakınız nasıl da destekliyorum teorilerimi bilimsel gerçeklerle). Gezegenin ekvatordaki yerçekimi 3g iken kutuplarda 660g'ye kadar çıkıyor. Meskline araştırma amaçlı gelen Dünyalı araştırma ekibi, gezegene inemedikleri için türlü bilimsel aletle dolu bir sonda gönderiyorlar yüzeye. Ve fakat gönderilen gemi geri gelmiyor, hatta hareket bile etmiyor. Bunun üzerine gezegende yaşayan, tırtıl benzeri Mesklin'lilerle irtibata geçiyorlar, ve gemiye ulaşmak için bir macera başlıyor... Ağır Görev, 'saltık bilimkurgu' ekolünü çok iyi temsil ediyor. Mesklinli Kaptan Barlennan ve ikinci kaptan Dondragmer, karşılarına çıkan sorunları Dünyalı 'Göksel'lerin yardımıyla çözmeye çalışırken, insan elinde olmadan bu problemler nasıl çözülür diye kafa patlatıyor. Ve sonuçta hem bilimsel detayları öğreniyorsunuz, hem de kitaba bağlanıyorsunuz. Bu arada Clement bu Dünyayı da kafasından sallamamış, 61 Cygni'de o zamanlar yeni bulunan bir gezegen üzerine kurmuş bütün romanı. Her ne kadar yaptığı hesaplar sonradan yanlış çıksa da, aynı Halka Dünya'da olduğu gibi insanların Mesklin üzerinde hesaplar yapması ve yazara bu konuda mektuplar göndermeleri, kitabın nasıl bir etki yaratmış olduğunu ortaya koyuyor zaten (1953 yılında çok detaylı bir hesap yapamamış yazar, kitapta ekvator bölümü hayli şişkin bir gezegen anlatılıyor. Oysa kitabın okurlarının bilgisayarla yaptığı hesaplara göre gezegenin daha küresel olması gerekirmiş filan). Yazar gezegeni yaratırken de oldukça düşünmüş gibi görünüyor, Mesklin'deki metan atmosferinden yer şekillerine kadar çok ilginç detaylarla karşılaşıyor insan. Görüldüğü üzere kitap baştan sonra bilim içeriyor, yine de bunun yanında politikadan psikolojiye kadar geniş bir yelpaze yaratmış yazar. Her ne kadar kitapta akıcılık çok iyi olmasa da, oldukça rahat okunabilecek güzel bir roman çıkmış ortaya. Eğer Asimov, Clarke gibi yazarları seviyorsanız, olaya onlardan biraz daha farklı yaklaşan bu ustanın kitabını da deneyin derim.

Ozan Özkuşaksız

Pastanenin kasasında yaşlı bir amca dururdu. Komik bir amcaydı. Biraz da bunaktı.

polat@gsimet.com

ANATHEMA "Fine Day To Exit

Music for Nations

Heralde bu artık kural haline gelmiş durumda. Her grup kendini aşma çabasında. Bir yaptığını bir daha yapmama, tekrar etmeme telaşında. Bunun yanlış bir yanı yok tabii. Fakat Anathema gibi bazı kişilerin gönlünde yüreğinde taht kurmuş grupların hele ki "Eternity", "Alternative 4" ve "Judgement" gibi olağanüstü albümlere imza atan ekibinden artık ne beklenir sorusu geçen 2 sene boyunca birçok kez kurcaladı kafamı. Özellikle tarihinin en iyi albümü "Judgement"dan sonra ne yapacaklarını çok merka ettim. Yeni albüm çıktığında nasıl bir hevesle dinlediğimi anlatamam. Fakat bu yeni albümün hiçbir şekilde daha öncekilerin yanına bile yaklaşamayacağını rahatlıkla söyleyebilirim. Size Anathema'nın kendini değiştirme çabası içindeyken bazı şarkılarının alternatif rock gruplarına benzediğini söylesem? Nerdeyse Bir RadioHead dinlermişim gibi olduğumu söylesem? Gereksiz gitar efekleri, arka planda cır cır sampler, gitar tonları bunun bariz bir kanıtı ve büyük bir hayal kırıklığı. Yine de bazı parçaların hakkını vermek lazım. "Inside Outside" enfes bir parça. Ama bütün hepsi değil. Anathema önceden böyle değildi. Onları da yavaş yavaş kaybediyoruz.

SLAYER "God Hates Us All"

Def Jam Records

Grubun kendine yakıştırdığı "Punk/Trash Kings" sıfatını gördükten sonra Slayer ile ilgili düşüncelerimde bir oynama olmuştu zaten. Ama yeni albümleri çıkmadan hiçbir yargıya varmak istemedim. Öyle ya bu gruba saygım büyük ve bu grupla büyüdük. Gerçi Diabolus In Musica taş gibi albüm olmasına rağmen yinede bazı değişikleri sezinlemiş ama Slayer'ın kendine has tarzını da koruduğunu düşünmüştüm. Sanırım anladınız. Yeni albümü hiç ama hiç beğenmedim. Kirli bir sound, kısacık parçalar ve bir tane dahi akılda kalıcı melodi yok. Başladığı gibi biten bir albüm. Bir parçanın diğerinden farkı yok. Slayer böyle miydi? Önceden Trash'in kralları olanlar şimdi nasıl olurda kendilerine Punk/Trash diyebiliyorlar anlamıyorum. "Reign in blood", "South of Heaven" ve "Seasons In the Abyss"i hala dinleyebiliyorken bu yeni albüme 1 hafta zor katlandım. Üstelik tekrar tekrar dikkatle dinlememe rağmen, böyle büyük bir gruba bir saygısızlık yapmadan peşin hükme varmadan dikkatle 1 hafta dinlememe rağmen daha fazla dayanamadım. Tom Araya bağırmaktan başka birşey yapmıyor. Öncedende bağırırdı ama bu stillerine o kadar uyardı ki. Şimdi öylesine bağırıyor. Gitaristler o aletlerden olabilecek en nefis melodileri çıkarırlardı. Şimdi kirlenmiş bir sounda karışıp gitmiş. Bir tek davulcu yine elinden geleni yapıyor ama o da tek başına kurtaramaz tabii. Slayer sevenler beni dinlemesin. Die Hard Slayer fanları Diabolus in Musica'yı sevdiyse bile bu yeni albümün ona çok az benzediğini ve nitelik olarak dağlar kadar fark olduğunu göreceklerdir. "Bloodline" albümün tek güzel parçası.

KREATOR - "Violent Revolution"

Drakkar Records

Kreator gibi büyük bir gruptan beklenen de budur işte. Aslında yaptıkları her albümü sevmişimdir. 80'lerde azgın trash'çiler olan ancak 90'larda durulan grup yinede müzikal kalitelerinden ödün vermemiştir. Değiştilerse bile bunu kimliklerini kaybetmeden başarabilmişlerdir [Fanlar sevmedi zamanında]. Kreator'ın bence tarihindeki en iyi albümü "Renewal"dur. Petrozza'nın vokal stilini değiştirişi ve müziklerindeki köklü değişim en başta benide şaşırtmıştı. Üstelik "Coma of souls" gibi artık 80 dönemi trash'in son temsilcisi olan süper bir albümden sonra. O albüm Kreator'ın artık o stil ile yapacağı son albümdü ve daha fazla o şekilde devam edemezlerdi. Etmediler zaten ve bambaşka bir yüzle ortaya çıktılar. Renewal gibi mükemmel bir albüm fanlar tarafından hiç beğenilmedi. Onlar yırtıcı Kreator'ı istiyorlardı. Sonra Grup fanları dinledi ve "Cause for Conflict" albümünü yaptı. Eski Kreator gibiydi ama eskisi değildi. Grup bocalama dönemleri geçirdi ve bugüne kadar hala ayakta kalabildi. "Outcast" albümleri çok deneysel olmasına rağmen yine tutmadı. Endorama ortada bir albümdü. Ancak bu albüm köklerine dönüşü simgeliyor. "Extreme Agression" adlı acayip albümleri ile Cause for conflict arasında bir yerde. Hızlı, sert ve Kreator tarzı melodiler son derece güzel bir şekilde oturtulmuş. Çok sevdim albümü. Kreator bu işi biliyor. Büyük grup olmakda budur bence. Mutlak dinleyin.

Hammer Müzik

Burda tanıtılan albümlerin hepsini Hammer Müzik'de bulabilirsiniz. Eğer İstanbul dışında oturuyorsanız web sitelerinden de mail order yapabilirsiniz. Site adresi: www.hammermusic.com
Posta Adresi ve Telefonlarınıda vereyim:
Mühürdar cad. Akmar Pasajı. 70/12 81300, Kadıköy, İstanbul
Tel: 0216 3489998

Şimdi Zebani,
Girişi fazla okumaman konusunda seni bi uyarayım baştan. Pek ipe sapa gelir şeyler yazmayacağım sanırım. Fakat hakikaten cevaplarını öyle ya da böyle almak istediğim sorularım var. Bi bakıver be! Sana zahmet.
Pol: Fazla okuyacağım bir giriş yapsan tamam dediğini anlayacağım. İpe sapa gelmeyen şeyler yazmamak için ipe sapa gelmez bir giriş yapmışsın [bende anlamadım dediğimi :)]. Sana şimdi hakikatı içeren cevaplar vereceğim ve bundan sonra girişlerin içerdiği kelime sayısı kadar giriş yapacağım bende [acayip konu bağladım ama neyse]:
1- Başka zaman başka platform diyip duruyorsun, abi bu neden OverDose olmasın? Gayet güzel bi ortam, en azından light konularda :). Yani hiç olmassa web sitesinde böyle bir olaya girilemez mi? Misal şu kadın-erkek muhabbeti baya bi tatlıydı :). Hatta misal şöyle bir konu tartışalım bak: "Metal müzik insanların psikopatolojik dürtülerini açığa çıkarmakta kullandıkları en tehlikeli yöntemlerden biridir." Nasıl? he he :)
Pol: O meşhur Overdose atasözünün anlatmak istediği şey tam olarak şu: *"Bak abicim bu konu veya konular çok çetrefilli zaten burda tartışmanın ve polemik yapmanın hiçbir anlamı yok. Mümkünse bunu başka yerde veya başka zamanda konuşalım. Ha bak konuşmasak da olur. Zaten sayfa sayısıda az. Elini çek!"*. [Biraz ağır mı oldu ne? :)]. Ama web sitesinde böyle birşey olabilir. Kafanda detaylar varsa MEG ve sidikli Altuğ'a bir maille bildir. Şifre sorarlarsa "başlarım şifrenize" de. Bu arada son söylediğin şey için ne zaman ne de... öhöm!
2- Fırsat vermek nasıl bir duygu?
Pol: Zaman, koşullar ve platforma göre değişir [rezilim tamam!]. Ancak bunun ne ile ilgili olduğu önemli. Mesela bak sana fırsat vermenin acı sonuçları olacağına dair bir örnek vereyim: Gameshow'a bir fırsat daha verelim dedik, eski günlerimizdeki gibi olalım, eğlenelim vs. vs. dedik, tekrar açtık ve işte sonuç ortada. Uhüh, mendilin var mı? Ayrıca verdiğimiz fırsatlardan çok ayağımıza gelen fırsatlarda var ki onları hiç anlatmayayım istersen, sonuç ortada [bak şimdi yaa]
3- Abi içindekiler sayfası saçmalamış? Sağı solu birbirine girmiş ne ki bu?
Pol: Sana 3 seçenek sunuyorum: 1- Matbaa 2-Matbaa'dakiler 3-Matbaa'cılar
4- Kusmuğun size attığı mailleri her ay sansürlemeden bana forward edebilir misiniz? Adam ne yazıyor o kadar merak ettim şimdi. Hislerimize tercüman oluyor :).
Pol: Kusmuk aslında yazısının son halini gönderiyor. Ben ona bazen kıllık yapıyorum, mesela bak bir mail diyaloğumuz aynen şöyle [sansürsüz]:
Kusmuk: "Al lan yazıyı, sok bi tarafına, bıktım artık sizden"
Pol: "Hıyar kusucu, bu yazı olmamış türkçe karakterler görünmüyor ve hatalı yazının sonu yok adam gibi gönder şunu öküz" [burda onu uyuz etmek için yalan söylüyorum]
Kusmuk: "Eeee, elinin körü, ebenin körü, bok yiyin be. yazmıyorum lan. Sıçarım yazınıza da derginize de"... İşte kusmuk böyle bir adam ama beni güldürüyor [daha neler var, buraya basarsam önümüzdeki ay çıkamayız!].
5- Amerika patladı yorumun nedir?
Pol: Bu konuda şimdilik bir yorum yapmaktan kaçınıyorum. Ayrıca yetkim yok [o ne be?].
Kısa ve öz olmasına dikkat ettim ki sen fazla zahmete girme (ne oluyor bana ya? Melemeye başlıcam şimdi :). Aklımda daha da soru var ama bi dahaki maillere de soracak birşeyler kalsın, ne dersin? Bu arada Overdose'u okurken mail atan arkadaşların isimlerine baktığımda sık sık "ulan ben bu adı bir yerlerden hatırlıyorum ama" der oldum, ya hakikaten okuyucu sayınız bu kadar az mı? Ya da hakikaten katılımcı arkadaşlar bu kadar az mı? Ya da hakikaten her ikisi de mi? Ya da hakikaten bitiriyorum.
Murat Nokay
muratnokay@yahoo.com
Pol: Evet bu ay beni hiç zahmete sokmayan 100000'lerce arkadaştan birisin [sayıyı takmayın]. Herkes kendi mektubunu biçmiş budamış. Bana da yapacak birşey kalmamış. Sevindirici bir durum ama üzülmedimde değil. Ne güzel oluyordu şöyle paragrafı seçip "Del"e basıp silmek [ohaa, ayıp bunu söyleme bari]. Okuyucu sayımız malesef azaldı ama aynı isimlerin olması azalma ile alakalı değil. Çoğu arkadaş mail yazmanın ya da katılımcı olmanın yararsızlığına inanıyor [Haklılar]. Bazıları uzaktan takip etmeyi seviyor [Onlar da haklılar]. Bazıları ise sadece hal hatır mailleri atıyorlar ve dergiye basılsın gibi bir dertleri yok [bak bunlar da haklılar :)]. Neyse son olarak mail, wordpad, rtf, türkçe karakter, imla kuralları... [bu sefer ben haklıyım ama!]

SELAM ASİL ZEBANİ
Polat, bu işler nasıl gidecek? Bunu söylediğim her zaman aklıma gelen tek şey eski günlerim, oyunların zevk verdiği, hayat şartlarının bu kadar kasvetli yaşanmadığı, insanların bu kadar duvar (?) olmadığı zamanlar... Kısacası

OVER

mail/hikaye/mavra/soru/cevap
yani esas kısım başlıyor

"sorununuz ne olursa olsun, her yere danıştıktan sonra bir de Overdose'a danışmayı ihmal etmeyin. Kimbilir, belki de gerçek çözüm hiç tahmin etmediğiniz yerde keşfedilmeyi bekliyordur

bu satırı okuyabilirseniz bravo size

polat@gsmnet.com

"oyunların zevk verdiği, hayat şartlarının bu kadar kasvetli yaşanmadığı, insanların bu kadar duvar olmadığı zamanlar. Kısacası şimdiki herşeyin eski tadında tadında olmadığı zamanlardı o günler. O günleri gerçekten çok özledim

POSTA MEKTUP

şimdiki her şeyin eski tadında olmadığı zamanlardı o günler. O günleri gerçekten çok özledim. Canımın sıkıntısı bir kat daha artarken sorularıma geçmek istiyorum (nasıl olacaksa) hayırlısıyla. Polat bu arada geçmiş doğum gününde kutlu olsun, mutlu ve başarılı yıllar geçirmen dileğiyle.
Pol: Karamsarlığın ile şurda 2 dakikalık sahte plastikten yapılma bir neşem vardı onu da aldın bravo sana Aycan, hatta bütün tadımı aldın, yedin bitirdin [şaka]. Aslında haklısın. O zamanların kıymetini bilemedik ama. O güzel zamanlar elimizden akıp giderken de mutsuzduk. [kendi adıma konuşuyorum çoğul eklerini umursamayın]. En azından mutsuz derken hep lüks sorunlar nedeniyle saçma sapan dertlerimiz olurdu ama çok da kafaya takmazdık. Şimdiye bakıp geçmişi sevmek için ne kadar çok nedenimiz var. Şimdiki zaman o kadar berbat bir seyir izliyorki, insana kendini kötü hissettirecek herşey mevcut. Kim böyle berbat bir gerçeklikte yaşamak isterki. O yüzden geçmişe bakıp özlem duyuyoruz. Herşeyin bir değeri olduğu zamanlara kadeh kaldıralım yoldaşlar [ne oluyor polat, saçmalama :)]. Doğum günümü kutladığın için teşekkür ederim. Ne zamandı? Hatırlamıyorum da :)
1-Crusader:No Remorse ve Crusader:No Regret, oyunlarını hatırlıyor musun? İşte o günlerdi beni bilgisayar başına çivileyen zamanlar. Bu iki seriyide oynayıp bitirdim ve şu ana kadar bu serinin verdiği hazzı bana verebilen tek oyun Baldur's Gate diyebilirim. Bu oyun hakkında senin fikirlerin neler olmuştu? Neverwinter Nights ne zaman gelir? Baldur's Gate oyununa (Throne of Bhaal dışında) yeni bir eklenti veya yeni bir oyun çıkarmı? Throne of Bhaal'da bitti (ne kazık bir eklenti olmuş anlatamam).
Pol: Her iki oyunu da hatırlıyorum. Kamerin eski yerinde oynardık sürekli [o zaman hep oynardık, dertsiz tasasız günler. Öyle bir geçti ki asla gelmez geri]. Baldur's Gate iyi oyun hemde çok iyi oyun. Kamerin yeni yerinde oynardık sürekli [eheh, tamam tamam]. Ancak Baldurs Gate 2 çok daha iyi. Birincisinin bazı gıcık bug'ları vardı. İnsanı çıldırtıyordu. Throne of Bhaal'ı henüz oynayamadım [eski oyunları oynuyorum da] ama bizim yazar denen ve artık D&D'nin 4. Setting'inde mutlak yer alması gereken korkunç canavarlar yeni eklentiyi pek tutmamışlar. Şimdi Baldur's Gate'in yeni versiyonu olan "Dark Alliance" çıkacak, ama Playstation 2'de. Haberlere göre Action Adventure olacakmış ve sırf Playstation'dakiler daha iyi oynasın diye [bu ne demek yaa!] hayvani movie'ler, efektler, canavarlar, kahramanlar koyacaklarmış. PC'ye gelir mi bilinmez [gelir].
2-Legacy Kain:Soul Reaver 2, Eidos'un sitesinde gördüğüm kadarı ile Pc'ye çıktı. Bu sıcak haberi verdikten sonra beni hayatımda ikinci vuran oyununda Soul Reaver olduğunu söylemek istiyorum (hatta söyledim bile). Acaba bu oyun ne zaman gelir diye sorsam Zeboş bu konuda ne söyler? (gerçekten ne dersin, bak merak ettim şimdi).
Pol: Bu konuda ben derim ki Soul reaver 2 şu anda Playstation 2'de zaten çıktı [bunu ben demiyorum gavur diyor]. Ama PC'ye Ekim ayı içinde bir tarih veriyorlar. Ben bu satırları yazdığımda oyun Pre-Order yapılıyordu. Sen bu satırları okuduğunda PC'ye çıkmış olabilir. Ama Türkiyeye gelir mi? -Gelir. Gelirse ne zaman gelir? -Bilmiyorum. Ama orijinal olarak gelmeyeceği kesin [birisi Eidos'un distribütörlüğünü almadığı sürece]. Param olsa orijinalini pre order yapardım açıkçası. Çünkü çok güzel oyun.
3-Polat sana bir önerim var. Gameshow 3 ayda bir ve cilt olarak çıksın, aynı zamanda Meg abimiz bulabildiği kadar cd toplasın ve dergimizle sıcak sipariş verilsin hmm ne dersin? (Zeboş beni duymuyor musun ne dersin dedim... Polat... Polattt...)
Pol: Kulağımın dibinde bağırırsan bir daha atarım seni dışarı [Edebiyat hocamız derdi bunu. Sınıf güneyde kadın kuzeyde otururdu ve bu kulağımın dibi derdi. Komik kadındı ve 300 yaşındaydı]. Cilt konusu tamamıyla MEG'in ellerinde. Aslında sen ona bu fikri danışsan ne güzel olur. Şifre sorarsa "şişko patates" dersin. Kulağa mantıklı geliyor.
4-Polat farkında mısın uzun zamandır oyun önerisi sorulmuyor. Polat bana şöyle kanlı canlı Baldur's Gate ayarında bir kaç oyun önerir misin? (Zeboş beni yine duymuyorsun sanırım)
Pol: Duymuyorum gerçektende. [Planescape Torment, Vampire The Masquerade, Baldur's Gate, eheh]
5- Şu ana kadar bu gönderdiğimle beraber 4. mektup (?) (e-mail). Ama sen 1.si için elime ulaşmadı dedin, okey. 2.'sini yayınladın (ZEBOŞ BU MEKTUBU DA YAYINLAMA...adlı mektup). Peki neden 3. mektubumu yayınlamadın sadece merak ettiğim için soruyorum Zeb, yanlış anlama (sanırım chat ağzı ile yazmam olabilir mi, eğer bu yüzdense herkese ders olsun).
Pol: Şimdi gelen mektupları neden yayınladığımı veya yayınlamadığımı açıklamaya kalkarsam bu işin içinden çıkamayız. Ancak yayınlanmaması için en büyük kriterlerden birkaçı şunlar: iğrenç chat ağzı, türkçe karakter olmaması, rtf kaydedilmeden gönderilmesi [ancak bu maillerin sahiplerinin hepsine "bu türden mektup basamam" konulu cevap yazıyorum]. Haa aklıma gelmişken arkadaşlar, sevgili Overdose sakinleri, pek değerli Gameshow'cular [geliyor bekleyin] lütfen ama lütfen, artık, bundan sonra, hiçbir zaman [eeee] bana Blind Guardian ile ilgili soru sormayın rica ediyorum. Yani Blind Guardian'ı seviyorum, iyi gruptur, vokali çok güzeldir ve en sevdiğim albümleri "Imaginations From The Other Side", "Follow The Blind", ile "Nightfall in the Middle Earth"dür. Bu BG ile ilgili sorular o kadar birbirine benziyorki ben de hep aynı cevapları vermek zorunda kalıyorum [ya da kesiyorum ehem!, yuh!] ve bu çok sıkıcı bir iş. Üstelik bazı arkadaşlar kaşarlı Overdose'cu olmasına rağmen ve daha önceki Overdose'larda yüzlerce kez BG "şöyle gruptur, böyle gruptur" açıklamaları yapmama rağmen hala "BG nasıl gruptur?" türü sorular göndermekteler. Lütfen böyle olmuyor. Zebanileştirmeyin beni :). Aycan sen ne demiştin yaa! Koptuk yine.
Mektubuma burada son noktayı koymadan önce, ilk başta sana ve diğer Gameshow yazarlarına, çalışanlarına sevgilerimi gönderiyorum ve tüm iyi gelişmelerin sizlerin adına gelişmesini dileyerek, her zaman her şeyde olması gereken son noktayı koyuyorum.
Aycan "CRUSADER" Özkayın
Pol: Bizde sana Gameshow ekibi olarak sevgilerimizi...eee dur bu olmayacak. Böyle şeyler yazmasını beceremem. Şunu deneyeyim: mail, wordpad, rtf, türkçe karakter, imla kuralları... [bak ben 3 nokta koydum, iyimser ol biraz]

Selam Polat,
Dostum bu GAMESHOW'a üçüncü mailim. Sana ilk mailim. Sana atmaya korktum. Çünkü senin yerin dar ve ben senle konuşacak konu bulamıyordum. Ama artık sinirlenip gaza geldim ve aklıma gelen soruları soracağım. Hemen olaya girmişim ama; sizi tebrik ediyorum. Süper dergi. Böyle elime alıyorum. Kapak zaten Gülbence'yi bile geçmiş. Dizayna bak!Dayalı döşeli (bunların hepsi seninle ilgili galiba ama neyse). Seviyorum ya bu dergiyi! Evet seninle konuşacak şeylerim var. Gecikmeden onları halledelim..:
Pol: Gel bakalım gel, madem Overdose'da yenisin sana da birkaç doz verelim. Kap şurdan Diet Kola'yı [al demek istiyorum yani] otur karşıma. Dergi için sıraladığın övgüler için biz yani Gameshow takımı olarak çok sevin... olmuyor işte. Ama teşekkürler [herşeyi anlatacak, bütün ifadeleri açıklayacak tek bir kelime istiyorum. Fizikçilerin ütopyasını bilir misiniz? Çok ilginçtir: Bütün herşeyi açıklayabilecek tek, nihai bir formül bulmak yani TOE: "Theory Of Everything". Kolay gelsin diyorum. e artık parantezi kapatalım]. Kapak konusunda dediklerini şimdilik sineye çekiyorum ama bana en çok ne koydu biliyor musun? Gülbence lafı. Sen tut o sarsak kadını bizim Gameshow'umuzla eşdeğerde tut! Cık cık cık! Ver kolamı :)
1- Dostum birinci sorum filmle ilgili. Pi'yi (yok burda işaret :)) izledin mi? İzlediysen sevdin mi? Konusu çok ağır. Ben ikinci izleyişimde anladım. Ama senin yorumunu almak istedim. Sen böyle kafa gerektiren şeylerden anlarsın diye.
Pol: Pi filmini bir türlü ağız tadıyla seyretmiş değilim. Sinemada kaçırmıştım. Sonra VCD'sini aldım [Orijinal, ehe] ve 2.Cd'si bozuk

çıkmıştı da kırmıştım çevremdeki bazı nesneleri sinirden büyük bir hiddetle [sinirlenince cümle de düşük oluyor :)]. Anlayacağın filmi yarım seyretmiş durumdayım. O ana kadar herşey çok güzel gidiyordu. Enfes karmaşık bir yapısı vardı. Sonra ne oldu? Nasıl bitiyor film? Anlatsana sonunu [Rezil Timur ve Mert'e benzedim]. Sanırım sonunu söylesen bile birşey farketmez türü filmlerden bu da. Bak aklıma geldi deli yönetmen David Lynch'in Lost Highway'i vardır. Sinema tarihinin bütün filmlerini seyretmişimdir [oha atma!] ama bu film kadar karışık ve beynimi patlattığım bir film hatırlamıyorum [Mert ile sabahlara kadar tartışmıştık. Hala da çözmüş değiliz, bıraktık zaten]. Fakat araştırmalarımdan o filmi dünyanın anlamadığını gördüm. Psikanalistler anlayabilirler sanırım. Dur iyi hatırlattın Pi'yi alıp ağız tadıyla seyretmem lazım.

2- Ya bu Muder'in kitabı nerde ya. Kamer'den ısmarlatırsam pahalıya mı gelir? FRP&MAGIC'ler pahalıya gelmişti. Heh! Telefon ettiğimde Meg dövcekti az kalsın. "Merhaba" dedim. "Kimi aradınız" dedi. Heyecan yaptım 'Gameshow'u dedim" Koptuk zaten. Neyse sonra hallettik işte. Ya kitapevi ismi falan ver.

Pol: Hayır pahalıya gelmez. Hatta çok ucuza gelir ama hangi kitabı istediğine bağlı. Her iki kitabı da tükendi [dura dura fareler tüketti en sonunda :)]. Şaka bir yana sen yine Kamere bir telefon aç ve MEG'le bir daha konuş. Bu seferki diyaloğunuz şöyle olsun: Sen:"Merhaba", MEG:"Buyrun Kömür bilgisayar?", sen:"Muderi aramıştım?", MEG:"kitapları var, veriyim mi?", sen:"Evet lütfen"... Eheh, düşündümde sizden komik bir ikili olabilir. ideefix'i de deneyebilirsin kitap için.

3- O koyun resmini nerden buldun? Süper bir şey ya! Bende istiyorum. (Ben çizdim dermiş :))

Pol: Besledik büyüttük danayı, şimdi görmez oldu anayı [atasözü söylemem lazımdı. Koyunlusu olmadığı için Dana'yı buldum. Olmadı di mi? Biliyordum]. O koyunu kızgın kasapların elindeki devasa baltalardan zor kurtardım. Çok acayip bir maceradır o. Bak şimdi olay şöyle... [Ne bekliyorsun? hadi diğer soru zaten yerimiz dar!]

4- Şimdi sizin Lxxxx dergisinden ayıran birçok şey var. Biliyorum ilgilenmiyorsunuz onlarla ama. Hiç alıp okudun mu o dergiyi? Hehe merak ettim. Okuduysan neler hissettin ya da keşke bizde böyle yapsaydık dediğin oldu mu?

Pol: Güzel soru. Alıp okudum, okuduk. Hep alır okuruz [Onlarda alır okur, dergi piyasasında işler böyledir]. Diğerlerinin tepkisini başka zamana saklıyorum. Benim düşüncem Level dergisinin karma bir dergi olduğu. Profesyonel bir anlayışla işleyen bir derginin kendine has bir yapısı olması gerekir diye düşünüyorum. Level'da bu bir yere kadar böyle. Mesela oyun tanıtımları, sayfa mizanpajları, haberler, köşeler, strateji sayfaları Profesyonel yabancı kökenli dergilerin formatında ya da o anlayışla oluşmuş. Bu formatla kalsalar okey. Ama işin içine mavra katmaya çalışmaları bütün işi bozuyor. Bu yapının üzerine yazarların kendinden birşeyler eklemelerine lafım yok, sonuçta onlarda iyi niyetle inanıyorum ki işlerini yapıyorlar. Ama bu, derginin şu anki formatında çok sırıtıyor. PC Gamer'ın ciddiyeti ile bence Gameshow'un mizahi yaklaşımının etkisi var Level'da. Level için "Keşke bizde böyle yapsak" dediğim tek şey oldu: O da sayfa sayısı. Ama onların arkasında kocaman yabancı kökenli "Vogel" firması var. Bu konuda onlarla sidik yarıştıramayız. Money Talks...

5- Size yani tüm GAMESHOW'a, Muder'e falan sık mail atmamın bir sakıncası var mı?

Pol: Hayır bir sakıncası yok. Ama her mailine cevap gelmeyebilir. Bunun senin için bir sakıncası var mı?

Sanırım bu kadar yeter. Çok amatör bir mail oldu ama. Ne geyik var ne espri. Boşver sen cevapla bunu da gönlüm olsun. Ordaki herkese selam söyle. Bir de İrem'e iyi davran (Ne var? Hayır o söylemedi. Benim içimden gelen bir şey bu). Emin olun olacak bu işler!

Mert "Jacob" Kızılay

Pol: Overdose'a gelen mailin amatörü profesyoneli olmaz. Olursa da ayıp olur :). Ben öyle değerlendirmem. Gönlün olsun ayağın alışsın diye malini yayınladım bak bir daha olmasın [ne diyorsun abi!]. Bakıyorum bu son zamanlarda İrem denen tavuk kızı koruyan mailler gelmekte. Sen şimdi o parantezi açmasaydın hiç şüphelenmeyecektim. Hmm, İrem, gel buraya tavuk kalp!. Okuyucuları kışkırtmak ne demek göstereyim sana. Bu arada irem'in diğer yazarlarla olan maceraları çok yakında... [burda değil]. Nesime? Soytarı seni [ne zamandır sataşmıyordum buna]. Mail, wordpad, rtf, türkçe karakter, imla kuralları... [burda da kurallar var malesef, Overdose dendiğine bakmayın :)]

Selam Üstat Polat

Bu ilk mailim değil ama diğerleri sanırım sıralamaya bile girmedi. Bu maili bir ay önce de gönderdim. Kaliteli sorular var demiştin hatırlıyorsan ve yayınlamak ile ilgili birşeyler söylemiştin! Neyse önemli değil. Çok dertliyim hemen sorulara geçeyim yoksa ağlayacağım.

Pol: Evet hatırladım. Senin mail çok talihsiz durumlar yaşadı. Anlatsam daha fazla ağlarsın. Ben de ağlarım rezil olurum diye hemen cevaplarına geçiyorum [gereksiz trajedi yaratma Polat!]:

1-Öncelikle en büyük sıkıntım bu ülke. Herşey var bu ülkede ama sonuç sıfır. Ekonomik bunalımlardan dolayı sizlerden ayrı bile kalabiliriz. Valla ne yapayım bilmiyorum. Size abone olmak istiyorum. Ama abone olursam bu seferde bu bayici amcalar dergiden bir daha getirmez ve sizin satışlar azalır. Aslına bakarsanız her seferinde farklı yerlerden alıyorum. Ama dergi bayilerde nedense hep bir tane. Ben Mersindeyim. Burada dergiyi almak isteyen birçok insan ile karşılaşıyorum fakat hepsinin aklı, sizin kapandığınız zamanda kalmış. Yani sanki altındanmış gibi dergiyi bulmak çok zor. Bence bayilere en azından 2 tane gönderin. İşte abone olmak istediğimde ise yay-sat'taki amcalarımız beni düşündürüyor. Dergim elime sapasağlam ulaşır mı?

Pol: Valla Ülke, ekonomi ve Gameshow yelpazesi arasında ilginç bağlantılar kurmuşsun. Hangi birisine cevap vereceğimi düşünüyorum. Ancak Abone olmak ile derginin satışlarının azalacağı arasındaki düşünce çok duyarlı. İnce düşünülmüş. İşin şu boyutu da var: Herkes abone olursa Yaysat'a gerek kalmaz ve onlarda cebimizden dağıtım parası alamaz [bu hayal]. Büyük çoğunlukta okuyucu abone olursa satışlar azalır ama yine de Yaysata verdiğimiz paradan kar ederiz [fazla basarsak hesaplar değişiyor tabi]. 3-5 okuyucu abone olursa bunun bize faydası olmaz ama okuyucu memnun olur. Yaysat donumuzu almaya devam eder :). Yani abone olmanın dergiye kar getireceği ve müşteriye hizmet olarak döneceği bir durum ancak sayıca fazla olduğunda bir anlam kazanıyor. Abone olmanın Yaysat ile bir alakası yok. Çünkü onun dağıtımını onlar yapmıyor. Eğer abone olursan biz posta ile dergiyi adresine yolluyoruz, böylece bayi bayi sürünmene gerek kalmaz. Eğer Abone olmazsan zaten yumruğu yersin [reklamda öyle diyor ama :))]

2-Ben çevresine saygılı bir tane insan tanımıyorum şu ülkede. İnsanlar ellerinde bu kadar kaynak varken bunları doğru kullanmayı bilmiyorlar ve sonrada ülke niye gelişmiyor diyorlar. Çevre temizliğine büyük önem veriyorum. Ama beni deli zannediyorlar. Ben İstanbuldan Mersine bir çikolata kağıdını taşıyorum, adam elindeki izmariti 5 metre ilerideki çöp kutusuna atmaya üşenip yere atıyor. Sonra yine aynı adam "ya efendim bu ülke niye gelişmiyor" diyor. Ben buna uyuz oluyorum. Bu lafı söyleme hakkını kendinde nasıl görüyor anlamadım. Ülke yönetimi konusunda birşey demeyeceğim. Zaten herşey ortada.

Pol: İnsanlık zaten saf bir pislik olduğundan bazı kaz kafalıların da çevre konusunda hassaslık göstermesini beklemek boş bir çaba. Aynı kişinin evinde bir gram çöp bulamazsın mesela. Ama dışarısı onun büyük çöplüğüdür ne de olsa. Çöp beyinli ikiyüzlülerden beklenende budur, beklenmeyen şey ise ülke gelişimine katkıda bulunmalarıdır. Onların görevi pislik üretip bundan şikayet etmek. Yani anlayışını böyle adamlar için tüketmene gerek yok. Malesef varlar ve bu elzem verici bir durum. Çevreden açtın ondan örnek vereyim: Mesela belediyeler gerçek anlamda şehircilikten anlamayan beyinlerle dolu. Beyoğlu İstiklal caddesi günün her saati kalabalıktır. Bu kadar kalabalık olan bir yerde insanlar -gelişmemiş türden insanlarla doludur orası, bazı Türklerden bahsediyorum- elbette Beyoğlunu çöpe boğup bok yuvasına çevireceklerdir. Ama Beyoğlu belediyesi kıt akıllı olduğu için o koskoca caddeye birkaç

Uyuz olurum

Okuyuculardan gelen "uyuz olurum"lar devam ediyor. Daha fazla uyuzluk bekliyorum hadi. Sürekli bir şeylere uyuz olun ve buraya gönderin.

1- Adının baş harfi K olupta imzasını Atatürk gibi atanlara
2- GameShow'un matbaasına
3- Sürekli artan net cafe fiyatlarına
4- Baş rolünde hayvanların oynadığı iğreç ötesi filmlere (örn: Kahraman Köpek Bingo, Sayı Kralı Budy vs..)
5- Yabancı filmlerden kopya yerli filmlere (örn: Şeytan, Prob. Çocuk)
6- Haber Show'lara ve Bay Kubidike
7- Serseri mayınlara
8- Kırmızı ışıkta geçen yaya ve araçlara
9- Futbol fanatiklerini ateşleyen spor gazetelerine
10- Sansarlara (iğrenç hayvanlar)

Olağanüstü kısa hikayeler...

Bu hikaye sıradan bir memur hayatı yaşayan birisinin artık bu hayattan bıkıp at hırsızı olarak ün yapıp sıradışı bir hayata kavuşmasının öyküsüdür. Kahramanımız basit bir halk deyimi olan At hırsızı'nın gerçekleşmesi için önce kendini değiştirir, kıyafetler alır ve son görünüşünü bir ata benzetir. Geceleri çalışmayı planlar ve ilk hedefi Hipodromdur. Ordaki atların değerli olduğunu bildiği için orayı seçmiştir. Bir gece hipodroma girmeyi başarır. Atların yanına gider. Atlar bunu farkeder ve hepsi bir ağızdan kişnemeye başlar. Bazıları bizimkini tepikler. Diğerleri de kaçmasın diye kapıyı tutmuştur. Ertesi sabah bir ceset bulurlar. Elindeki not şöyledir: Yavuz atın çiftesi pek oluyormuş. -Kemal Orhunsoy

Olaganustu kısa hikayeleriniz için: polat@gsmnet.com

"Fuarda Evren Halbuni ile tanıştım. Tam konuşuyordum çocukla 2 kız geldi adam beni unuttu ya! Bu arada 50 bin TL para üstlerinide vermiyordu. Gizli işler çeviriyor olabilir. Paralar, kızlar... Dikkat derim.

çöp tenekesi koymayı uygun görmüştür. Malesef her Türk senin gibi bir çöpü kilometrelerce taşıyacak anlayışa sahip değil. Hele araba sahiplerinin arabadaki KÜL TABLASI kirleniyor diye izmaritleri dışarıya atması ya da arabasına binenlere o kül tablasını kullandırmamasını açıklayacak herhangi bir psikoloji ve sosyal doktrin yok [sigara içme/içmeme durumu ise bambaşka bir zaman ve platform meselesi].

3-Bu ülkede doğru dürüst oyun oynayan adamda görmedim. Herkes bir türde takılıp kalmış. Fps oynayan adam Tomb Raider oynamıyor, Nba oynayan Fifadan nefret ediyor, ben bu işi anlamadım. Zamanımızda ki çocukların çoğunun oyun kültürü, internet kafelerle sınırlı. Şimdi sen, internet kafeleri counter merkezi olarak gören bir milletin evladından, nasıl bir gelecek beklersin ki? Yani ben demiyorum ki oyun kültürü olmayan bir millet yaşayamaz. Sadece bilgisayarı sırf oyun aracı olarak görenlere kızıyorum. Yoksa doğru kullanılırsa, oyunlar psikolojik olarak çocukların hayal gücünü geliştirdiğinden, mükemmel bir eğitim aracı olduğundan yanayım. Şahsen ben Nba'den Serious Sam'e, Colin Mcrea Rally'den Age of Empires'a kadar birçok oyunu severek oynuyorum ve de 100 yaşına gelirsem o zamanda oynayacağım.

Pol: İlkay çok dertliymişsin sen. Beni de sevimsiz konulara gark ettin [lafa bak]. Şimdi seçimler veya beğeniler konusunda yargılarda bulunmak pek mantıklı değil. Yani kişi sevmiyorsa, yapmıyorsa, oynamıyorsa, vs. vs. bu onun sorunudur veya bir nedeni vardır [doğru yanlış, iyi kötü, niteliği farketmez ve kişiye aittir]. Yani isteyen istediği oyunu oynar. Bu seçim meselesidir. Senin seçimlerinle ya da beğenilerinle çatışmıyorsa ilgilenmezsin. Bu kadar basit [uyuz olmakta serbestsin :)]. Oyun konusunun kültürel altyapısı üzerine çok şeyler söylenebilir. Ülke gençliği kendi kültürünü ne kadar yaşıyor veya yaşatıyor ki oyun kültüründen haberi olsun. Oyun oynamak bizim gençlerimiz için çocukça bir dürtüden öteye gitmedi hiçbir zaman [dünyada da böyle emin ol!]. Bu konu ile üzerinde entellektüel düşünceler sarfeden belgeseller [Quake ile ilgili bir belgesel seyretmiştim, mükemmeldi], oyun kuramı üzerine kitap yazanlar veya aylık haftalık sitelerde çıkan yazılar ilgileniyor. Harçlığını almış bir çocuk ya da genç için fena halde anlamsız gelir işin kültürel ya da entellektüel yapısı [istisnalar var tabii]. Çok uzun konu çook! Yer olsa tartışsak keşke :))

Sorular bu kadar diyeceğim ama pek soru da yok aslında. Fakat senin bu konuda ne düşündüğünü ve biz gençlere ne tavsiye edebileceğini merak ettim. Seni aslında Polat Abla :-) olarakta görmüyorum ama yine de içimi dökeyim dedim.

İlkay Kalkan

Pol: Ben de gencim bi kere, ayrıca güzelim ve sağlıklıyım :)... Valla düşüncelerimin bir kısmını aktardım. Hepsini zaten söylemem. Yok öyle hazıra konmak. Sizde düşünecek ve üreteceksiniz [niye gaza geldim birden böyle?]. Abla konusunu hemen geçiyorum, şimdi beni de kendimle çeliştirme [lafa bak 2]. Tamam bende son olarak bir konu hakkında içimi dökeyim: Mail, wordpad, rtf, türkçe karakter, imla kuralları... [Oh be!]

Selam Polat,
Bu ay oldukça aktif bir okuyucu olmaya karar verdim. Bu bir başlangıç. Daha bir kısa bir uzun hikaye yollayacağım. Şimdilik sadece bu mektup var. İdare et.

Pol: Merhaba hoşgeldin [girişe bak]. Sen de eskilerdensin di mi? Database'e baktım ismin yoktu. e şimdi yenilerden misin? Anlamadım ki arkadaş. İnsan bir giriş yapar şuyum buyum diye. Bu ne böyle çat kapı!. Al sana cevaplar gör gününü [idare edeceksin sende. Kanamam var]:

1-) Fuarda Evren Halbuni ile tanıştım. Tam konuşuyordum çocukla 2 kız geldi adam beni unuttu ya! Bu arada 50bin TL. para üstlerini de vermiyordu. Gizli işler çeviriyor olabilir. Paralar, kızlar... Dikkat derim.

Pol: Gameshow istihbarat departmanından çocuklar bu konuda uyarmıştı zaten. Evren Halbuni'nin soyadının cazibesine kapılan kızlar malesef bu aklı başında gencin aklını başından alıyor. Gameshow zibidi yazar tayfasında 34 kilo olmasına ve hem karşıdan hemde profilden aynı görünmesine rağmen yakışıklı bir tip olduğu için [o sakallar ne lan öyle? kes] kızların ilgi odağı olabiliyor[muş. bende yeni öğrendim. çünkü Evren'in Mamer bilgisayar dışında varolmadığını bilirdim, ehe. Adam orda bir masaya kurulur ve gelene gidene kızar, görseniz çok gülersiniz. Bazen Kusmuk'un o olduğundan şüpheleniyorum]. Bundan sonra daha dikkatli olacağız. Koynumuzda yılan beslemeyelim [çok besledik ki bu da başka bir hikaye]. Ayrıca kumarbaz ve organ hırsızıymış bu Evren...

2-) Sana yollanan hikayeler neden hep gerilim, korku hikayeleri oluyor. Millet sana polisiye hikayeler, mizah, aşk hikayeleri falan yolluyor da sen mi yayınlamıyorsun yoksa kimse mi yollamıyor?

Pol: Gelen hikayelerin çoğunluğu aşk hikayesi. Şimdi dalga geçtiğimi sanıyorsunuz di mi? Hayır ciddiyim [ciddi olmak ne saçma bir insanlık durumudur. Hele boş meseleler için ciddi olanların derisini yüzmek gelir içimden. Ölümün olduğu bir dünyada hiçbirşey daha ciddi olamaz. Bu arada bana birşeyler oluyor :)]. Gerilim, korku ve Bilimkurgu türünde çok az hikaye geliyor [Imsomnia denen arkadaşın esaslı ilginç hikayeleri vardır. Artık göndermiyor. Birde bizim rönesans beyfendisi kibar Altuğ psikopat hikayeler yazıyor]. Bu hikayelerin bazıları ilginç oluyor ama nihayetinde çok klişe bitiyor. Bazıları ise malesef yazan kişinin hayatının birebir yansımasını oluşturuyor sanki; kısır ve bilinen bir döngüde ilerliyor ve bitmesi gerektiği gibi bitiyor. Bazıları ise işin içine aşk olmasa bile bir dişiyi bulaştırıyorlar. En azından şimdiye kadar gelen hikayelerde basılmaya değer bir aşk hikayesi görmedim. Aşk nedir zaten yahu? Bırakın bu işleri. Seks yapmak için bundan güzel bahane olamaz [birgün bu lafları yutucam ama dur bakalım :)].

3-) Blind Guardian'ın Batalions of Fear'ını dinledim midem ağzıma geldi. İkinci kez dinlemek istedim ilk şarkıyı bile bitiremedim. İnşallah hep böyle değillerdir. Yüzüklerin Efendisi'ni kulaklarım tıkalı izlemeyeyim...

Pol: Hmmm! Hmmm!.. Yukarda bir yerde saydığım albümleri dinlemeni tavsiye ediyorum. Ayrıca Yüzüklerin Efendisinde BG yok.

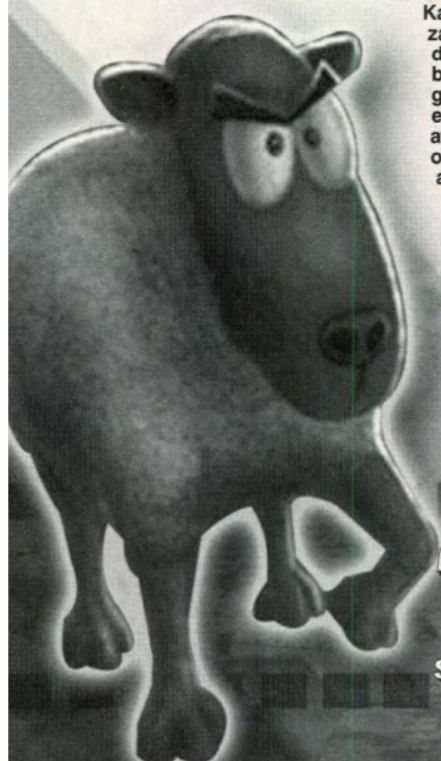
4-) Bana mektuplarında amatör ruhtan bahsedenlerin adresini verir misin? Bu konudan bıkan birisi olarak her ay bu sorular sorulduğuna göre konuşarak bu iş halledilemez kanısına

Yeni zibidileri tanıyalım: Bleda

ilk olarak Overdose'a gönderdiği "Kan Zebani" mektubu ile ismini duyurdu. Soyadını duyurması için daha çok sene geçecekti [ki bunun soyadını annesi babası bile tercüme edemiyor]. 70'li yılların kabarmış kek biçimli zenci saçlarıyla, bu saçları saklamak için avuç kadar olan şapka seçimleriyle, ismini bir türlü kimseye inandıramamasıyla ve sürekli ama sürekli hiç durmadan gezegendeki en kötü esprileri üretmesiyle Kamer`zdeki zibidilerin en garibi. Bleda aslında çok daha acayip bir çocuk. Aklı başında olmasına rağmen deli psikolojisini benimsemiş gibi davranıyor. Arkadaşları arasında uyumlu görünen tavırları kendisine basit bir eleştiri yükseldiğinde kritik kütleye ulaşmasıyla son buluyor. Böyle durumlarda en bilinen tepkisi yüksek sesle bağırırken her nedense tişörtünü çıkarmaya başlaması. Bunun nedenini en yakın arkadaşları dahi bilmiyor. Kendisi de bilmiyor zaten. Her türlü ateşli silaha olan merakı ve bilgisi ile övünen ancak bu silahlardan daha tekini bile gerçekten görmeyen bu modern şehir kovboyu, aynı durum ortaçağ silahları söz konusu olduğunda giyotinden başka bir şey bilmiyor. Başka bir ilginç özelliğide yanında arkadaşları olmadığı zaman Beyoğlu`nda çevresine topladığı 50 civarı kızla gezip dolaşma yeteneği olması [nasıl bir yetenekse bu]. Yazı yazmaya gelince 50 kelimeyi bir araya toparlayamayan bu ne idüğü belirsiz varlığın onca kızı berbat esprileriyle etkilediğini sanıyoruz. Eğer öyleyse böyle adaletin taa... Neyse önümüzdeki ay Evren Halbuniyi işleyeceğiz...

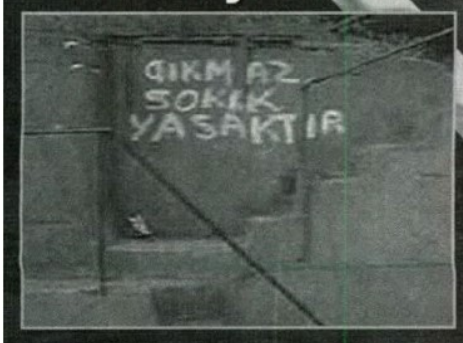
vardım.Toplu imha yöntemini deneyeceğim. Hatta bu soru yüzünden işe kendimden başlayabilirdim ama mantıksız geldi, vazgeçtim.
Pol: Eheh! mantıksız bir konu üzerine mantıklı bir karar. Yaşasın mantık! yaşasın rasyonellik! Yaşasın matematik [sıçtık :)]. Öyle bir adres listesi bende yok. Olanlar hemen gödersin. Kendi kendini yok etme telkini kullanacağım [böyle bir gücünüz olsa ilk kimi veya kimleri yok ederdiniz? Üstelik yakalanma riski yok. İşte mükemmel cinayet. Sus Polat :)]
5-) CD çok güzeldi, kutlarım. Sonraki aylarda da vereceksenız içeriğini internetten okur anketiyle belirlesenize. Yani herkes istediği oyunu yazsın, mesela ben Max Payne diyerek şansımı denemek istiyorum (Bu arada anket konusunda ciddiydim. Ben kötü bir örneğim hesap dışı tutabilirsiniz.)
Pol: CD için teşekkürler [olmadı işte, sanki cd'yi sen vermişsin gibi. Diyorum ya tek kelime istiyorum, yazdığım anda tüm varlığınla anlayacağın tek bir kelime. Bak aklıma Orwell'ın 1984'deki dil ile uğraşan kişisi geldi. Korkunç bir ütopya içindeydi bu kişi ve amacı dildeki tüm gerekli gereksiz kelimeleri ayıklayıp ya da değiştirip insanlığı konuşamayacak duruma getirmeyi sağlamaktı. Sonra... okuyun. Parantezler uzamaya başladı, kapatıyorum]. Şimdilik bu eski oyun hizmetimiz devam ediyor ama içerik senin sandığın gibi değil. Max Payne verilmesi imkansızın ötesinde bir durum. İmkansız bile değil, acayip birşey :)... Okur anketi olabilir. MEG ve Altuğ'a iletir misin bu durumu? Hayır ben iletirim diycem bu unutkanlık belasına takılırım...
Hadi bu mektupluk bu kadar. Sanırım ne uzun ne de kısa oldu mektup (kesilmesin yani). Kendinize iyi bakın. Görüşürüz...
Alp ER
Pol: Tam kıvamında olmuş [kesmedim]. İşte olay bu [ama kesemiyorum böyle olunca]. Sanırım herkes mektupları tam kıvamında tutmayı başarmış bu ay [kahretsin :)]. Tamam sende kendine iyi bak. Bir daha nerde ne zaman görüşürüz bilmiyorum. Ki görüşmüş değiliz. Bak gördün mü? Kelimeler. İşi zorlaştıran bunlar işte :)... Bundan sonra mailleri simgeler halinde gönderin. Son olarak Mail, wordpad, rtf, türkçe karakter, imla kuralları... [car car car! -Nesime'nin Icq mesajı]

Selam Polat,
Hayat karmaşık, bir o kadar da düzensiz. Aslında kendi ana dilini bile bilmeyen benim gibi biri için belki de içinden çıkılmaz bir muamma. Zaten artık hayatla pek ilgilenmiyorum. Artık hayatıma bir anlam yüklemeye çalışmıyorum. Aslında hayata anlam yüklemek anlamsızlaştırıyor hayatı. Bırakın aksın hayat, sizde onunla beraber akın. Beni belki hatırlarsın. Yazarlarınızdan Levent Arslan'ın arkadaşı Ömer. Bir kaç kere Kamer'e gelmiştim görüşmüştük. Uzun zamandır Overdose'a mail atmayı düşünüyordum. Sonuçta yeni okurlar da bayağı katılımcı olduğuna göre benim gibi Gameshow'u 6. sayıdan beri takip eden bir okur (bir nevi kaşarlanmış) atmazsa artık ayıp olur, daha da öte kayıp olur diye düşündüm. Artık her ay (bir aksilik çıkmazsa) overdose'a katılım yapacağım.
Pol: Hatırladım seni Ömer. Şu çatık kaşlı kötü bakan arkadaş. O gün korkmuştum senden be! Çok sinirliydin, sesin soluğunda çıkmıyordu. Levent nerden bulmuş seni :). Hayır Levent yanında olmasa baya, bir araba dolusu dayak yiyecektin bizden [bu da komik laf]. Eh senin gibi kaşarlı bir okuyucu geç bile kaldı mail atmakta. Buyur gel şöyle otur karşıma [çok davetkarım bu ay]. Hayatla ilgili yazdıklarını yüzüme söyle cesaretin varsa [tehditkarımda aynı zamanda :)]. İşte cevaplar seni kaşarlı Ömer :)
1- Overdose'un yeni düzenini (düzensizlik düzenini) çok beğendim. Düşünenlere de, emek verenlere de teşekkürler.
Pol: Rica ederim asıl ben teşekkür ederim [Öleceğim bir gün kibarlıktan].
2- Geçen Overdose yazılarından birinde "Kadınlar kozmetiğe ayda ne kadar para harcıyor biliyor musun?" demiştin. Aslında çok doğru bir tespit. Makyaj, güneş gözlükleri falan belki de kadınların düştüğü (aslında sadece kadınların dememek lazım erkeklerin de) anlaşılmaz bir özgüven eksikliğinin sonucu. Ve çok komik bir şey ama kadınlar birbirlerini bu yüzden kıskanıyorlar. Sanırım Ebru Şallı'nın "Beni daha çok kadınlar arıyor ve kadınlar laf atıyor" demesi de bunu kanıtlıyor.
Pol: Öyle mi demişim? Doğru demişim. O günden bugüne değişen birşey yok. Üstelik Kozmetikten öte koskoca bir moda sektörü, giyim, kuşam vs. vs için neler feda ediliyor. Sırf kadın ve erkeğin aptal egolarını şişirmek ve bunları daha çekici, seksi ve hesapta modern göstermek için o güzelim hayvanların postları gerzek kadın ve erkeklere süs olsun diye katledildi ya ben ona üzülüyorum. Ayrıca kimya sektörünün kadınlar için olağanüstü çalıştığı bir gerçek. Bilmem nerenin bilmem ne laboratuarlarında kadının allık pulluk kısaca makyaj malzemeleri için üretilen ve bunun için harcanan para biraz da dünyanın kötülüklerini yok etmek için harcansa acaba neler olurdu. Moda sektörü kadının fetiş olmasını sağlamaktan ve kendi teşhirciliklerini körüklemekten başka ne yapıyor ki? Al bak son 2 senedir iflah olmaz bir çük beyinlinin buluşu olan Viagra niye vardır ki? Şeyini kaldıracağına kıçını kaldırıp daha hayırlı işler yapmak varken... neyse bak yine zebanileştim :). Susayım en iyisi. Ebru Şallı konusunda söylediklerine katılıyorum [seksi kadın be! Tamam rezilim ama öyle :)].
3- Overdose temmuz sayısı bir alıntı "Bak şimdi bak olaya bak: kadınlar erkeklerde doğal ten kokusunun kendilerini tahrik ettiğini yumurtlarken erkekler de kalkık kaşlı kadınların kendilerini tahrik ettiğini buyurmuşlar. İyi bok yemişler". Çok güldüm bu lafa. Uyarıcı dediğimiz şeyler aslında simgesel olmaktan öteye gidemez diye düşünüyorum. He he komik ama.
Pol: Uyarıcının anlamı değişken tabii. Simgesel olanlar görsel afrodizyaklar oluyor. O son sıradan ve mekanik dansta hiçbir işlevi olmayan ama oraya gidene kadar gayet işe yarayan simgeler. Neler yok ki! Kadın Erkek tarihi "tahrik" olmak için bu simgelerle dolu. Hele günümüz reklamcılığında kadın öyle bir cinsel meta haline geldi ki! Yani iğrençliğin sınırında. Mesela magnum dondurma reklamındaki cinsel göndermeler bunun en bariz kanıtı [Güzel kadın o da be! eheh]. Aslında olay hayvanlığımızı olabildiğince modernleştirmek ve açıkça bilineni bir takım simgelerle veya işaretlerle alttan alta kafalara sokmak. Yani güdülemek ve güdülenmek. Başkada birşey söylersem namerdim [lafa bak 3]. Çok uzun konu valla. Yer olursa size erkeğin kadını nasıl güdülediğini ama son derece salakça bir stratejik yanlışlık ile asıl kendisinin simgelerle hayvan gibi güdülendiğini anlatırım bir ara [inananlar?].
4- Geçen ay, Kadıköy seferlerimden birinde gördüm halka dünya mühendislerini ama açıkçası almaya korktum. Anlar mıyım anlayamaz mıyım acaba diye. Sen ne dersin quantum fiziği, diferansiyel denklemler ve bir sürü analitik cart curttan kalmış başarılı bir öğrenci olarak bu kitaplardan birşeyler anlayabilir miyim? (Halka Dünya kitabında ki bazı yerlerde zihinsel buhranlar yaşadım da)
Pol: Quantum fiziği, diferansiyel denklemler ve analitik cart curt'larla uğraştığın için demek ki çatık kaşlı



"Aslında olay hayvanlığımızı olabildiğince modernleştirmek ve açıkça bilineni bir takım simgelerle veya işaretlerle alttan alta kafalara sokmak Yani güdülemek ve güdülenmek"

Yorum yok!



overtime... overtime... o

Son zamanlarda bana gelen bazı mailler de internette benim adımı kullanıp saçma sapan hareketler yapan şahsiyetsizlerin varlığını öğrenmiş bulunmaktayım. Lütfen bunları dikkate almayın. Benim İnternette yaptığım tek şey "sörf". Benim adımla ya da "Zebani" adıyla sizi rahatsız eden olursa yüz vermeyin. Ya da "Ben onun arkadaşıyım, tanıdığıyım vs. vs" gibi şeylere hiç inanmayın. Çünkü hiçbirisiyle alakam yok. Böyle bir eylemle karşılaştığınızda lütfen bana haber verin.

Hikaye yazmak isteyenler için kısa bilgiler: Kelime sayısı 750 ile 800 arasında olabilir. Ancak 800'ü geçmeyin sığmıyor. Hikayenin sonuna lütfen isim ve soyadınızı eklemeyi unutmayın. Tabii ki imla kurallarına ve Türkçe karakterlere dikkat...

polat@gsmnet.com

"Amatör ruh nedir abi yaa! Nasıl bir sembol bu kadar Tekrarlana tekrarlana kötü hale getirilebilir ki? GS'nin gerçek dostları zaten neyin ne olduğunu bilir Biz biliyoruz ne olduğunuzu. Bu yüzden okuyoruz Gameshow'u... bu yüzden kendimize yakın hissediyoruz"

kötü bakıyorsun dünyaya :) [yoruma bak]. Anlarsın tabi, fakat bu kitapları okumak sana bir tür ödev gibi gelecektir. Özellikle ikinci kitap. Yani sen kitabı okurken bir anda farkında olmadan problem çözmeye başlayabilirsin [Ağır bilimlerle ilgilenenlerin böyle "tik"leri varmış :)]. İlk kitapta anlatılan Dyson küresi modelini anladıysan sorun yok. Ama esas Halka Dünyayı kafanda canlandırabildiysen ve anladıysan, anlamaktan öte hayal ettiğin şeyi kavrayabiliyorsan tamam ikinci kitabı alabilirsin [Mesela Geometride kağıt üzerinde anlaşılır görünen bazı işlemleri uzay zamana uyarlayıp 3+1 boyutta resmini çizmeye çalış... ya da dur, hiç uğraşma :)].

5- Diablo 2 pack'i aldık Bilgisayara yüklerken bilgisayar kitlendi. Diablo 2'yi uninstall ettim tekrar yüklerken bu sefer de Diablo2'de kitlendi. Bilgisayara çıkartma yapıştırsam hatta daha da öte önünde bacak bacak üstüne atsam kitleniyor e oha artık (buradaki soruyu sen bul).

Pol: Bilgisayarın bazı dönemlerde kendisiye iç hesaplaşması sonucu bir takım çatışmalar... tamam sustum!. Bir testten geçir. Norton'un Windoctor'ı işe yarıyor.

Mektup bitti. Gameshow'u alın, aldırın! Gameshow bir dergiden öte bizler için, bir arkadaş. Gameshow için herkesin neler yaptığını ne zorluklara katlandığını düşündükçe bunu daha iyi anlıyorum. Gameshow bizim tek bağlantımız ve hiçbirimiz bunu kaybetmek istemiyoruz. Tekirdağ'daki bayii ile tartışmamdan tutun da (neyse ki tanıdıktı da kabul ettirmiştim Gameshow'u önlere aldırmayı) Levent'le yağmur çamur dinlemeden deliler gibi Gameshow aramamızı, çevremizdekilere yaymaya çalışmamızı... Hepsinin tek bir nedeni var, Gameshow benzer tarzda düşünen binlerce insanın (umarım binlercedir tirajı tam bilmiyorum) tek buluşma noktası ve ben bu dergiyi seviyorum, çünkü hepinizi seviyorum.

Hoşçakal Polat kendinize iyi bakın.

Ömer Esen.

Pol: Bu içtenlikle yazılan Gameshow sevgisinin ifadesi için ekleyecek bir şeyim yok. Teşekkür etmekten başka. Merak ediyorum dünyanın hangi yerinde başka hangi dergi için böyle içten, değerli ifadeler vardır ki? Bunları görmek, okumak bizim bu kötü anlarımızda o kadar moral kaynağı oluyor ki. Geçenlerde MEG ile bunu konuşuyorduk. Gerçekten zor bir işin altından kalkıp, onca emek, çaba, didinme sonucunda en azından maillerimize baktığımızda bu tip ifadelerin varlığının bizi mutlu ettiğini konuştuk. Okuyucumuzla ve dergimizle gurur duyduk. Özelliklede her ne kadar hatamız varsa bu hatalarımızla bizi seven böyle kabul etmiş okuyucuların olduğunu bilmek... Anlatamıyorum. Çocuklar gibi şendik o gün hemen yemek yedik [saçmalıyorum]. Ömer arayı açma. Kamere gel Leventle. Diet Kola getir, dolap boşaldı... Gel sana Zebaniyi göstereceğim daha :))

Selam Polat abi,

2 yıldır GS okuyorum, ancak daha önce (geri sayım zamanlarında) milletten otlanırdım GS'u. Tamam ayıp kabul, küçüktük o zaman:) Artık her ay alıyorum hiç kaçırmıyorum valla:)) Geçen ayki Gameshow'u almak için gazete bayiine gidip Gameshow sorduğumda adamın "Kalmadı" demesi beni ne kadar sevindirdi biliyor musun? Gazete bayiine gitmek için onca yol tepmiştim oysa.

Pol: İlk kapanma döneminde işlenen bütün günahlar affedildi [Peder MEG halletti hepsini :)] Kapanma dönemlerimiz var ya! Ne ilginç. Yani amatörlüğün bu kadarı :). Gazete bayilerinin sözlerine güven olmaz. Kalmadı dediyse gelip bittiği anlamında değildir o; kapandı çıkmıyor anlamındadır [Bak yaa durup dururken kaşınma denir buna]. Beşiktaştaki bayilerde orta şiddette bir Gameshow araştırması yapmıştık bir zamanlar. Vitrinde Gameshow'lar gözümüze girerken bayideki herif gelmedi diyordu. Gülsem mi ağlasam mı karar verememiştim o an. Madem her ay alıyorsun biraz eleştir bakalım Gameshow'u. Ne eksik, ne fazla vs. vs [sayfa sayısı demek yasak :)]

1) Şimdi abi Opeth tam olarak hangi türe giriyor? Ben bir sürü kişiye sordum, biri "progressive death" dedi, biri "doom/gothic" dedi, biri "yok abi black'in hası bu" dedi. Yani tamam çok önemli değil, bir sınıfa sokmaya çalışmıyorum ama yine de merak ettim doğrusunu sana sorayım dedim.

Pol: Benim dediğim ne kadar doğru olur bilmiyorum ama herşeyden biraz var. Ama en doğrusunu vokalistin ağzından duyalım: "Türümüz birçok kişinin kafasını kurcalıyor olabilir. Birçok türü barındırıyoruz ama Opeth daha fazla progressive bir yapı taşıyor..." Yani vokalist bunu demişse bize söyleyecek fazla birşey düşmüyor.

"Black'in hası bu" diyen arkadaş biraz sallamış. Hatta çok sallamış. Ya da hiç has black dinlememiş. Ya da çok dinlemiş ayyyyy!!.. tamam sustum bu ne be! :)

2) Monkey Island 1-2'yi abandon olarak nerden bulabileceğimi ya da bulup bulamayacağımı biliyor musun? Sizin abandon departmanına sorsana bi :)))

Pol: Zor çok zor. O oyunları Lucasarts hala satıyor. Bu yüzden abandon statüsüne girmedi. Nette derin araştırmalar yapman lazım bulman için. Burda sana "şurdan indirirsin" gibi birşey söyleyemem. Surf yapacaksın bulmak için. Bence o mükemmel oyunları eğer imkanın varsa orijinalini al. Pahalı değiller zaten. Eski oyun ne de olsa şimdiki fiyattan satılmıyor. Lucasarts'ın store kısmına bir bak derim.

3) Amatör ruh nedir abi yaa? Nasıl bir sembol bu kadar tekrarlana tekrarlana kötü hale getirilebilir ki? GS'un gerçek dostları zaten neyin ne olduğunu bilir, böyle şeylere gerek yok ki. Niye yaptığınız şey bir kalıba sokulmaya çalışıldı ki böyle? Gameshow'sunuz işte, fazlası yada azı değil. Biz biliyoruz ne olduğunuzu. Bu yüzden okuyoruz GS'u. Bu yüzden kendimize bu kadar yakın hissediyoruz, odamızın en güzel yerine koyuyoruz. Gameshow'un bu gibi şeylere ihtiyacı olsaydı bu yerde olmazdı zaten. Belki bu söylediklerim yanlış olabilir ama Gameshow'un milyonlarca okuyucusu olması iyi olur muydu sence? Ama bak okuyucu diyorum, dost demiyorum.

Pol: Hay ağzınla 1000 yaşa [böyle miydi bu?]. Keşke bu söylediklerini zamanında saçma sapan konuşan ve başımızda kalıcı ağrılar bırakan o şuursuz kitle de anlayabilseydi. Tam Türk stili iğrenç önyargılarının peşinden koşan ve dost sandığımız o tipler keşke şu yazdıklarını okusa. Ama artık anladık ki amatör ruh denen gerzek şey onların kafasındaki önyargının ismi. Bize çakıl taşlarının arasındaki inciler yeter.

4) Bu kopya cd olayıyla ilgili birşey söylemek istiyorum. Türkiye'de oyuncu genelinin orjinal oyun alması tam anlamıyla bir ütopya. Hem ben krizden de bahsetmiyorum. Kriz yok varsayalım. Kopya oyun çalışıyor mu? -Çalışıyor. İyi kötü bir kapağı var mı? -Var. Haftada 2-3 tane alabileceğim kadar ucuz mu? -Ucuz. Diyelim ki çalışmadı. Bu bana koyar mı? -Pek koymaz. Türkiye'de buna karşı çıkacak insan pek azdır (ben dahil tabii ki)

Pol: Hay ağzına karabiber emi! Ne diyim şimdi sana. Neyse yorum yapmaktan kaçınayım. Önümüzdeki ay ufak bir orijinal ve korsan kopya görüşleri isimli [ya da buna benzer artık neyse] ufak bir köşe açacağım. Orda takke düşecek kel görünecek [çok gülüyorum bu lafa da]. Fakat senin bu düşüncenin sakat yanını söyleyeyim sana: artık kopya oyunlar eskisi gibi gelmiyor. Cidden bir şekilde sekteye uğramış durumda. Olanlar ise tam da korsanlığa yaraşır bir şekilde ya oyun diye aldığın cd'nin içine başka birşey oluyor ya da virüslü çıkıyor. Ve bu durum gittikçe artmakta. Yani sen bir dahaki mailinde "bilgisayarıma virüs girdi nasıl temizleyebilirim?" türü sorular gönderebilirsin. Bizim cevabımız da bir kahkaha olabilir [yanlış tehdit!]. Zaten çok garip bir coğrafyada vuku buluyor bu işler. İki ucu acayip değnek...

Kusacaklarım bu kadardı bu seferlik. Sorularımı cevaplarsan sevinirim, yayınlarsan daha da sevinirim (Sizin de işiniz zor valla, bu kadar maili oku, cevapla, hangisini yayınlayacağını belirle, kes :P). Bu arada hep makas MEG'de diyorsun ama bu dergideki diğer mektup köşelerindeki hiçbir mektup kesintiye uğramıyor. Kabul et işte makas sende:) Tekrar görüşmek üzere, Polat ve GS dostları.

Onur

Pol: Makasın bende olup olmadığı ve diğer mektupların kesilip

overtime... overtime... overtime... overt

Göndereceğiniz Mailleri lütfen ama lütfen mail penceresine yazmayın. Bu durum dergiye basma söz konusu olduğu zaman başımıza bela anlamına gelmektedir. Oluşan "Enter" hatalarıyla başa çıkmamız mümkün değildir. Bu yüzden maillerinizi Word ya da Wordpad'de imla kurallarına uyup rtf [rich text format - Zengin Metin Biçimi] kaydederek ve daha sonra herhangi bir mail programından yazdığınız dosyayı "Attach fle" yaparak gönderirseniz çok çok mutlu olurum. Böylece hem zahmetten hem hatalardan kurtarırsınız bizi.

Arkadaşlar maillerde oldukça çok Chat ağzı kullanılmaktaır. Bu tarafımca tolerans gösteremediğim tek şey. Sizden ricam lütfen mail yazarken Irc'de olduğunuzu unutun ve normal türkçe kelimeler kullanın... gidiyo, yapıyo, gitmicem vs.vs. gibi iğrenç chat kelimeleri kullanmayın... En azından yazım dilinde kullanmayın...

...yaşlı amca o güne kadar atv tarihinin en komik ve en absürd telefon çağrısını yapmıştı.

polat@gsmnet.com

kesilmediği, kesilse bile kimin kestiği veya kestirttiğine dair kanıt yok [hiç anlamaya çalışma boşver :)]. Kusacakların bu kadarsa bende son kusmamı yapayım: Son olarak Mail, wordpad, rtf, türkçe karakter, imla kuralları... [Kusmuk? Lavuk seni!]

Selam Polat
Kendimi bir hatırlatayım sana. Ben sevgilim gibi ne idüğü belirsiz sıfatı kullanırken yüzünde o anlamsız hoşnut ifadeyi taşıyan dişi :)) (bkz:eylül ya da ekim 2000 sayısı overdose) ehem.
Pol: Bir yerlerden hatırlıyor gibiyim ama çıkaramadım. Yoksa şu ortaokulda saçlarını yolduğum kız mısın sen? Ne yolardım saçlarını salya sümük ağlardın hatırladın mı? [Ece ne biçim giriş yapmışsın, bak ben burda girişi uzatmak için ne cambazlıklar yapıyorum]. Al sana cevaplar:
1-) İçtenliğinize güvenerek ciddi bir soru sormak istiyorum. Yine bir ayrılık söz konusu mu? Ne biliyim azalan sayfalar; reklam yetersizliği; terkeden okuyucular; cd vermeler; ya da Emin'in yazmış olduğu dokunaklı giriş yazıları. Bir korku sardı içimi sorma gereği duydum.
Pol: Saydığın şeylerden "azalan sayfalar" ve "reklam yetersizliği" ekonomik kaynaklı. "Terkeden okuyucular" amatör ruh gibi salak bir sembolizmin önyargılaşmış hali. "Cd vermeler" ise geçen ay MEG'in editör yazısının son satırlarında yazdıkları ile doğru orantılı. "Dokunaklı giriş" yazıları ise bugünlerde parça bölük olan manevi gücümüze bir dayanak; belki de cılız bir savunma bilemiyorum. Bak şimdi benim içimi bir korku sardı :). Ama çok ekstrem bir durum olmadıkça şimdilik raflardayız [Bakın bu da sembolik ama ne yeri, ne zamanı ne de platformu].
2-) En son kimin konserine gittin? Final Fantasy'i izledin mi? İzlediysen nasıl buldun?
Pol: En son ne yedin? GS Lazio maçını seyrettin mi? Nasıl koduk? [Ay dur hiç olmadı bu eheh]. Bir soruya birden fazla ve alakasız konularda soru sıkıştıranlara bende aynı şekilde karşılık vereceğim. İlk kurbanım sensin Ece. Malesef :)
3-) Spider Man'in reklamını izledin mi? Ne bileyim ürküyorum izledikçe ikiz kuleler falan. Bir varmış bir yokmuş misali.
Pol: Evet izledim. Sam Raimi o sahneleri filmden ayıklayacakmış. Çok da güzel bir sahneydi. Yazık oldu insanlara. Kule sembolik anlam dışında önemli değil, bir daha yaparlar ve ilkinden daha büyük ve muhteşem olabilir. Ama sabah sabah işlerine giden onca insana yazık oldu.
4-) Sanane ya da kıvırmaca cevaplar verme sakın, ehehe... soruyorum işte... ehem... ehihih... sevgilin var mı? merak işte ne bileyim :). Kesin bu soruyada "kız milleti işte niye merak ediyorsa doğasında var falan dersin" Ok! tamam sok lafını bekliyorum.
Pol: Ben cinsiyetsizim [kestirme cevap nasıl?].
5-) Oynamaktan en çok zevk aldığın oyun hangisi? (çok var deme bir yıldız muhakkak göze daha parlak gelir)
Pol: En çok Another World'ü oynarken zevk almıştım. Amiga zamanında 2 disketlik bir oyundu. Ama ne oyundu! O oyunu oynarken yaşadığım hazzı hiç unutmayacağım. Birçok oyundan çok farklı hazlar almışımdır ama onun yeri doldurulamaz. Ancak ve ancak o oyunun olur da bir gün Virtual Reality'si çıkarsa daha fazla haz alabilirim [anlamıyorum, artık bu VR'lerin Disneyland tarzı dev eğlence parklarından çıkıp evlere girmesi lazım. Olmuyor artık böyle monitöre bakıp oyun oynamak. Oyunun içinde olmak istiyorum. Oyunu yaşamak istiyorum; ses, renk, koku, doku hepsini 5 duyu organımla hissetmek istiyorum. Sizde istiyorsunuz di mi? Olsa ne dünyalar bizim olurdu, sahte dünyalar ama bu dünyadan kat kat iyi. Neyse bu ay bazı parantezler uzun oldu].
Neyse benden şimdilik bu kadar. Yine 5-6 ay sonra gaza gelip mail atarım (tabi 1. sorumdaki teorim doğru çıkmaz ise). 64 sayfa olmanıza (ehh napalım bir solukta okuyorum yetmiyor, insan ertesi güne de okumak istiyor baştan başlanılmak durumunda kalınıyor), devamlı diken üstünde olmanıza (kapanma -kapanmama) ve kısmen sanal olmanıza rağmen(insan birebir görüp dokunmak istiyor? (neler diyorum öyle değil yanlış anlamayın :)) sizi çok seviyorum. İyiki varsınız.
ECE
Pol: Teşekkür ederiz Ece hanım [kibar da oluruz icabında ya da son satırlarda zebani off]. 5-6 ay sonra bizi bırak dünya olmayabilir [abarttık]. Ya da biz oluruz ama 32 sayfaya düşeriz [bizden beklenir herşey :)]. Sanal konusuna gelince. Kağıt üzerinde hükmümüz bir yere kadar. Gerçekliğimiz kabul edilsede algılamak bambaşka. Bazen yazarken neyin gerçek neyin sahte olduğunu anlayamazsın. İç içe geçer duygular, ayıramazsın. Burda varolanları konuşmak varken yazmak zorunda olmak sıkıcı mı, yoksa zevkli mi karar veremezsin. An gelir ruh durumunu kağıda yansıtıp yansıtmadığının ayrımına varamazsın. En garibi de kimdir aslında bunları yazan bazen bilemezsin. Bu satırları yazan şahsiyetin niçin bunları yazdığını bilmediği gibi... Son olarak Mail, wordpad, rtf, türkçe karakter, imla kuralları... [hepsi gerçek :)]

Merhaba Polat Abi,
Ben daha çömezim (yani Gameshow okuyuculuğunda). Fakat ne varsa bu Gameshow hastalığına ben de tutuldum. Niye, nasıl, nerde, neden bende bilmiyorum, fakat beni de bir güç çekti ve çekiyor (voodoo). Niyeyse sizin diğerlerinden farkınız var. Her neyse bu giriş yazısı olmuştur heralde:). Adet olaraktan ben de sorulara geçeyim di mi?
Pol: Giriş yazısı olmuş olmasına da zorlama olmuş. Heralde çömezlikten. Ama hiç merak etme kaşarlı Overdose'cular bile giriş yapamıyor [istisnalar hariç. Hele bir tane mail vardı. Giriş 800 kelimeye yakındı. Son kısım sorulardan oluşuyordu. Çok fantastikti]. Biz bu Gameshow hastalığına 6 senedir tutulmuş durumdayız. Kurtulmak için kaç defa kapadık ama yine açıldı. Üstelik bu hastalığı kaç bin kişiye bulaştırdık. Bazıları kurtuldu [nedeni basit bir kelime hatası olan "amatör ruh" sebebiyle]. Bazıları bu hastalıktan memnun [sizler]. Bazıları ise ağır hasta [biz].
1- Worms serisini biliyorsundur heralde, benim çok hoşuma gidiyor.. Yeni bir oyunu çıkacakmış "Worms World Party" diye. Yorum?
Pol: Bu ay zibidi tavuk İrem o oyunla ilgilendi, yazdı, çizdi. Orda herşey anlatılıyor. Benim yorumum çok fazla oynayamadığım için yarım olabilir. Bu yüzden yorum yapmayayım. Ama kökten bir farklılık görmedim. Hoş eklentiler yapmışlar, bunun dışında birşey söyleyebilmek için birileriyle oynayıp solucanlarını patlatmam lazım. Zamanında bu oyun için ne kavgalar çıkmıştı kamerde. MEG'in bana hala 66 adet topkek borcu var.
2- Benim monitörümden "sssss" diye bir ses çıkıyor. Kulağımı çınlatıyor fakat bazı oyunlara girdiğimde (Red Alert 2) ses gidiyor. Arkadaşımın da öyle oluyormuş (yani cevaplayıp yayınlarsan en az iki kişiye yardım etmiş olacaksın, yani bilgin olsun diye söyledim, öhöm). Neden olabilir sence?
Pol: Hmm açıkçası ilk defa böyle birşey duyuyorum [duymak mı?]. Bende ve çevremdeki kişilerin bilgisayarlarında meydana gelen arıza kayıtlarında böyle bir madde yok. Seni Hüseyine havale ediyorum [ghozy@gsmnet.com]. Hardware sorunlarından o anlar. Ancak monitörünün markasını Hüseyine söyle. Ve arkadaşının mönitöründe aynı markada mı onu da belirt. Belkide sorunun kaynağı monitördür.
3- Eylül ayında cd vermişsiniz, inşallah böyle gider değil mi? Yani daha almadım da bir şey bilmiyorum.
Pol: Şimdilik böyle gidiyor. Bizde şaşkınız. Bakalım neler olacak. Gelecek adına her ne konuşuyorsak bir yerimizde patlıyor. O yüzden tedbirli takılıyoruz. Dergiyi al, bir incele. Güzel oyunlar var [benden pazarlamacı olmaz, baksanıza ruhsuzluğa :)].
Şimdilik bu kadar görüşmek üzere, herkese Overdoze'a yazıpta yayınlanmak düşer inşallah (öhö öhöm)...
Gökhan <Kiiig> Yılmaz
Pol: Şimdiye kadar Overdose'a mail atan herkesin maili öyle veya böyle yayınlandı [umarım doğru söylüyorumdur :)]. Aslında Overdose'un sayfa sayısı çok olsa herkesin maili yayınlanır [hem yalan hem de kim yazacak o kadar maili, ehe]. Son olarak: Mail, wordpad, rtf, türkçe karakter, imla kuralları... [çömez bitiş]

Yıllar önce bir genç vardı, yüreğini yakan bir oyun sevdası.
Diğer dergiler soğuk kaldı, işte her şey böyle başladı.
İlk kez Ankara'daki kuzenimde görmüştüm GAMESHOW 'u. Bana o tanıttı. O zaman küçücük minnacıktınız, bende öyleydim. Sonra büyüdünüz, bende büyüdüm. Bir ara kayboldunuz, bende bedenimde kayboldum. Şimdi yaşıyorsunuz, herşeye rağmen ayaktasınız, bende sizinle öyleyim. Şu ana kadar bende pasif okuyuculardandım (aslında tam olarak öyle değil çünkü bilirsin dergiye underground yazıyordum (eleştiri, istek, tavsiye, övgü...)) ama artık tak etti. "Yıllardır okuyorum bu, OVERDOSE'a 2. mailim olsun ilki yayınlanmamıştı zaten" dedim ve aldım klavyeyi elime...
Pol: Bir pasif okuyucu daha aktif oldu. Bunu kampanya yapmalıyız. Kahrolsun pasifizm, yaşasın aktivizm [sloganın kötülüğüne bakınız, aktifleride kaçırıcacağız şimdi :)]. Hoşgeldin Levent. Kaşarlı ve uzaktan seyreden Overdose'cuların katılımı gayet güzel. İlla ki mail gönderildiği zaman basılması gerekmez. Katılımcı olmak bu anlamda kullanılmıyor. Bir destek, şikayet, eleştiri, öneri vs. vs. bile yeterince katılımcı olmak demektir. Ah ah Gameshow anısı denen birşey var. Bu da inanılmaz geliyor bize. Bir ara unutturmayında bütün okuyucular, yazarlar toplu halde fotoğraf çektirelim :). Son bir kez [bak şimdi bak hesapta kıllandıracak milleti :)]
1) Ya Zeb neden kaldırdınız Fantasya'yı. Ne güzel her ay okuyacağımız fantasy kitaplarına bakıyorduk. Bu ara tavsiye kitap soracaktım. Söylersin di mi yok yani eskiden söylemezdinde...
Pol: Kitap konusunda her zaman tavsiye veriyorum. Oyun konusunda tavsiye eskiden vermiyordum ama artık mail başına 56 oyun tavsiyesi sorma dönemi bittiğinden arada oyun tavsiyeleride veriyorum. Fantasya yeniden açılacak. Can fantastik bir şekilde geri dönecekmiş. Malzeme biriktiriyormuş. Yakında... Bu arada herkesin en az bir kez Can Kantarın kel kafasını okşaması gerek. Adamın kafası ipek kumaş gibi ya! Küçük sevimli ayıcıklar gibi :). Can? Öküz seni!
2) Soulfly 'ın yeni albümü harika (Back to the primitive, Jump da fuck up şu an backgroundda çalıyor). Eski albümü nasıldı, bulabilir miyim?
Pol: Yeni albümü sevdiysen eskisini de sevebilirsin ama Soulfly'ın ilk albümü genelde kötü eleştiriler aldı belirteyim [bence hep kötüler]. Her yerde bulabilirsin. Türkiyede orijinali çıkmıştı.
3) Eskilerde buraya hep oyun sorusu sorulurdu, şimdi muhabbet oldu. Bunu da biz yaptık, çünkü biz büyüdük. OVERDOSE kitlesi yaşça büyüdü ve buraya yazanların çoğu artık oyunlardan soğumaya başladı. Beni geçen yıl bir oyun fırtınası sardı sorma 100 cd'lik arşiv

"Yine bir ayrılık söz konusu mu? Ne bileyim azalan sayfalar, reklam yetersizliği terkeden okuyucular, cd vermeler... bir korku sardı içimi sorma gereği duydum"

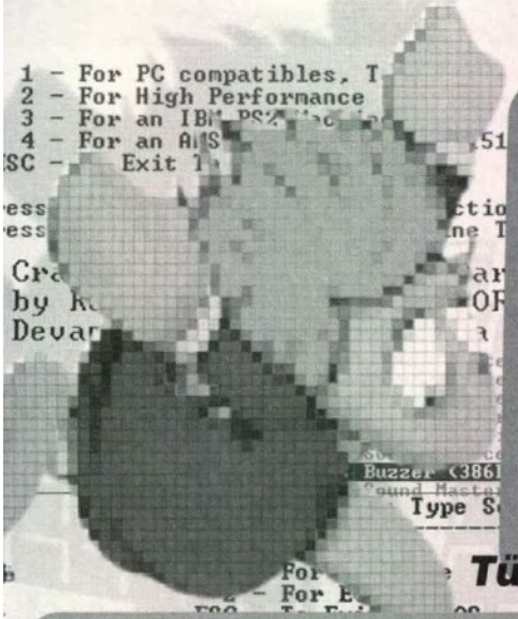
yaptım; Wolfenstein 3d bile var, sonra bir anda soğudum artık eskisi gibi zevk vermez oldu oyunlar. Ve şimdi üzülüyorum ben eski oyun oynadığım günleri istiyorum. Nerde bulurum? Sende var mı?
Pol: Hep merak etmişimdir acaba Overdose'un yaş ortalaması kaç diye [tahminler tatmin edici değil]. Kaşarlı Overdose'cu diye tabir ettiğim kişiler elbette büyüdü. Ama oyunlardan soğuduklarına dair bir kanıt yok. Sadece oyun sorusu gelmiyor. Bu internet çağında zaten oyun sorusu mu kaldı? Gidersin bir siteye orda bulursun cevabı, ya da bir foruma kayıt olursun soracağın sorunu alırsın anında cevabı. Overdose'un o tip bir misyonu ilk açıldığı zaman vardı ve tabii o zaman İnternet bugünkü kadar yaygın değildi. Valla oturup daha önce oynamadığın oyunları araştır. Arada çok güzel şeyler çıkıyor. Bizim CD'de de bulabilirsin, dergiye beraber bedava [iğrenç pazarlamacılığım devam ediyor :)]. Belki eski atmosferi yakalarsın. Bende var bir tane o atmosferden ama vermem. Çok değerli...
4) Geçenlerde sinemada Yüzüklerin Efendisi'nin fragmanını gördüm. Büyülendim abicim helal olsun valla. Sende şöyle bir köşeye detaylı bilgi verip (hani Star Wars'a yapmıştın ya) bizi aydınlatsan. Heyecan içinde bu filmi beklerken çok iyi olurdu. (Burnunla oynama Zeb!)
Pol: Overdose'un bazı bölümlerinden şikayetçiyim zaten :). Mesela sinema bölümü geniş olmalı. Böyle 2 sayfa sinema dünyasından haberler, tanıtımlar yapılmalı. Röportajlar yapılmalı. Hatta trailer bile verilmeli orda [oha artık]. Aynı şeyler müzik ve kitap içinde geçerli. Ayrıca sayfa sayısı mutlak artmalı. Çok az bu hiçbir şeye yetmiyor [eh mesaj alınmıştır artık]. Yüzüklerin efendisinin fragmanlarını seyrettim. Frodoyu beğenmedim hemen söyleyeyim. Yani o bir hobbit ve bu ırkın bu kadar insana benzemesi çok saçma geldi bana. Frodo'nun suratı hem çok insansı hemde çok çocuksu. Hadi çocuksu olması neyse de çok fazla insana benziyor. Halbuki Hobbit dediğin bir ırk, onlar bu kadar insana benzemezler ki!. Aragorn'u ise hiç ama hiç beğenmedim. Adamın surat yapısı kolombiyalı uyuşturucu tüccarına benziyor yav! [abi burnumda bir araştırma yürütüyorum kusura bakma. Bakın aklıma bir anı geldi anlatayım: Pet Cemetary filmine gitmiştik. Hemen 2 koltuk ötede ayı gibi bir herif oturuyordu. Zaten 2 koltukta oturuyor gibiydi. Neyse, film boyunca bu herif inanılmaz bir şekilde ve ısrarla burnunu karıştırıp durdu; ama öyle böyle değil! Mesela o işi yapan parmağı adamın burnunun içinde kayboluyordu. Ve öyle bir hışımla karıştırıyordu ki haşır huşur sesler çıkıyordu yaa!. Gayet de rahattı. Adamı seyretmekten filmi doğru düzgün seyredemedim zaten. Çok komikti. Tabii burnundan hiçbirşey çıkarmadı veya çıkardıklarını ne yaptı nereye sakladı bilmiyorum :)].
5) Clive Barker'ın Kan Kitabı'nı bulamadım. Mersin'de oturuyorum, Ankara'da da yok. Tek çare net'mi (ideefixe.com?)? Başka korku kitabı tavsiyen var mı Kan Kitabı gibi içinde şöyle kısa öyküler olan?
Pol: O kitabı bulman biraz zor olabilir. Çünkü 1995 yada 96 yılında basıldı. Başka bir baskısı yapıldığını da hatırlamıyorum. İdeefixe'i deneyebilirsin. Ayrıca Clive Barker'ın çoğu kitabı türkçeye çevrildi onları da oku. Edgar Alan Poe ve H.P Lovercraft'ın tüm kısa hikayeleri de artık türkçe olarak basıldı. Tavsiye ederim [bak gördün mü? :)].
6) Bu derginin dağıtım sorunları var abicim. Bir çare lütfen. Tüm Mersin'e 10-20 GS geliyor. Kimse tanımıyor dergiyi. Ne zaman bir GAMESHOWer'a rastlasam sarılıp kucaklıyorum.
Pol: Dağıtım sorunundan önce Matbaa sorunu var. Sonra dağıtım sorunu geliyor. Bunlardan dağıtım ile ilgili olanını biraz çözdük gibi. Ama yaysatın dağıtım planına karışamıyoruz. Onlar 1 ya da 2 ay önceki istatistiklerine göre dergi dağıtıyorlar. Tabii bizde yeterli sayıda [yani çok dergi basarsak] Mersine daha fazla dergi gönderirler. Geçen ay biraz fazla bastık. Mersin de dahil tüm bölgelere daha fazla dergi gitti [bu ay da öyle].
Aslında çok sorum var da şu meretin başına oturup klavyeyi kucaklayınca unutuyor insan hepsini (Heyecandan mıdır nedir). Benim için; kutsal sayılan, değerini siz yazarlarının bile anlayamayacağı bu dergiye ve bu köşeye yazı yazmak, geleceğimi etkilemese bile geçmişimi ateşlendirdiğinden çok önemli bir olay. Tüm ebeveynlerin GS okuduğu (kültürlü aileler), sadece gülme krizlerinin olduğu :), GS'un peynir ekmek gibi sattığı nice günlere... (Allah bu maili Zebani'nin makasından korusun. Cemaat bağırır: "Amiiin")
Alpay "LIZaRD" Levent
Pol: Dileklerine içtenlikle katılıyorum. O günleri göreceğimize olan inancım hiç yok gerçi ama... Dur bakalım birşeyler yapacağız [bu da züğürt tesellimiz oldu :)]. Son olarak Mail, wordpad, rtf, türkçe karakter, imla kuralları... [ani bitiş]

önümüzdeki ay yine burada:
Polat@gsmnet.com

hikaye.. hikaye.. hikaye..

Perde

Karartılar var... Sislerin arkasında, uzakta... Birbirlerinden ayıramıyorum aslında. Bir hareketlilik, planlanan bir şey. Hiç durmuyorlar.. İnce bir silueti aralarında belirliyorum. Kendime hedef seçer gibi. Eğer onu izlemeyi başarabilirsem, ufak ufak farkları ayırmam ve hepsini takip etmem belki mümkün olabilir. Bu tıpkı, karanlıkta, hiçbir şey göremezken yaşadığınız panik gibi. Önce ne olduğunu tanımlayamadığınız bir parça görünür olur. Ortamın karanlığından daha koyu bir ton. Sanki bir sihir gibi o farklı ton şekillenmeye başlar. Karanlığın içinde daha karanlık olanı görebiliyor olmak gariptir başlarda. Ama ilk şaşkınlıktan çıkıp düşünmeye başladığınızda aslında daha koyunun olmadığını anlarsınız. Koyu yoktur, açık vardır. Koyunun görünmesinin sebebi açıktır. Tıpkı şu anda hareketlerini sonsuz bir dikkatle takip ettiğim ince karartının görünebiliyor olmasını sağlayan sis perdesi gibi... Hiç sonlanmayacak bir oyunu izler gibiyim. Alkış yok, uğultu yok. İfadesiz bakan bir sürü göz ve düzenli alınıp verilen nefesler.. Zaman zaman kulağı rahatsız eden bir hırıltı, kurumuş boğazların ifadesi. Acaba benim gibi düşünmekteler mi? Onlar da, kendilerine bir hedef seçtiler mi? Gittikçe anlamsızlaşan bu hareketliliği izlerken, olan biteni anlamak için bir çaba gösteriyorlar mı?.. Mesela sen; iki yanımdaki, buğulanmış gözlerin sahibi, senin hedefin kim?.. Beni duyduğuna dair bir belirti göstermedi. Ve sanırım ben de ona bir şey sorduğuma dair bir belirti göstermedim. Boynumu o yöne çeviremedim. Yerimden kalkıp yanına gitmiş olmalıydım ama yapmadım. Sesim çıkmış olmalıydı ama dudaklarım kıpırdamadı. Sol yandan onüçüncü kişi benim. Diz çökmüş durumdayım. Ellerimi dizlerimin hemen üstüne yerleştirmişim. Başım dik ve karşıya bakıyor. Ağzım kapalı, nefes alış verişim düzenli ve gözlerim... Buğulu. Sisin içindeki ince siluetin hareketlerini izliyorum... Biraz önce ortadan kaybolmuştu. Belki de ben kaybetmiştim. Ne kadar kolay; yolunda gitmeyen bir şeyler olduğunda başkasını suçlayıveriyoruz. Tepki basit, düşünce sığ... "O yaptı..." Ben izliyordum ama bir anda ortadan kayboldu. Sen de gördün değil mi? Nasıl da hızlıydı... Derinlere kaçtı ve yok oldu. Yoksa ben kaybetmezdim değil mi? Eğer o kadar hızlı olmasaydı asla kaybetmezdim... Yerinden kalktı, uzaklardaki, diğerlerinden ayıramadığım -ya da bir farkını göremediğim- diğer siluetin yanına gitti. Ona bir şeyler söyledi ve geri geldi. Diğeri pek bir tepki vermedi. Cevabı basitti, iletti. İnce karartı yerine döndü.. Ne kadar zaman geçtiğini bilmiyorum.. Uzun? Kısa? Fikrim yok. Acıyı hissediyorum zaman zaman bedenimde. Kızgınlığı tadıyorum beynimin en derinlerinde. Nefret ediyorum o zaman sisten ve içindeki karartılardan. Ama bir keresi farklıydı. Yedi sıra arkamdaydı. Yerinden yavaşça kalktı. Sakin adımlarla yaklaştı. Sıcak nefesini ensemde hissettim. Sesi kulaklarımda çınladı. Dokunuşu yumuşaktı, bir parçamdı, tenine karışmıştım. Beni aldı, geriye götürdü, yedi sıra arkaya... Gözleri buğulu, nefes alışverişi düzenliydi... Ve ben de onüçüncü sıradayım aslında. İnce Silueti yine buldum... Yalnız değil. Bu sıralar hiç yalnız kalmıyor zaten. Mutlaka yanında diğer karartılar oluyor. Acaba benim ince siluetim ünlü bir kişi mi?.. Kibirle seviniyorum. Tabi ki ünlü; o benim siluetim...Hem bu benim açımdan da güzel bir şey. Karartım hiç yalnız kalmıyor ve ben onu her seferinde diğer karartılardan ayırabiliyorum. Demek ki, başlangıçtaki düşüncem doğruydu. Kısa bir süre sonra tüm karartıların farkını anlayabileceğim. Ve böylece tüm hareketi takip etmem mümkün olabilecek. O zaman sisin içindeki siluetlerin planlarını çözeceğim...
Omzumda bir ağırlık hissettim. Bir el. Hafifçe sarsıyor beni. Bir dost uyarısı hissi uyandırıyor bende. Sanki beni anlıyor gibi. Ne düşündüğümü biliyor ve o da sisin içinde bir hedefin peşinde. Kim olduğuna bakmak istiyorum. Beni yalnızlığımdan kurtaran bu dost kim, görmek istiyorum. Oysa arkamı dönebilsem anlayacağım ki, kimse yok. Herkes diz çökmüş ve bir an bile hareket etmeden perdeye bakmakta. Bilinçli veya bilinçsiz. Anlıyor veya anlamıyor. Ama bakıyor. Nefes alışverişleri düzenli. Zaman zaman hırıltılar... Ben onüçüncü Sıradayım, gözlerim donuk, omzumda bir kızarıklık var. Acımıyor.
İnce siluet olduğu yere çökmüş.. Başını iki elinin arasına almış; Üzgün gibi, belki de pişman.. Ya da suçlu. Ağlıyor gibi hayal ediyorum onu. Süregelen, takip etmekte zorlandığım hareketliliğin içinde kaybolmuş ve yorgun. Ne yapacağını bilemez bir halde. Anlam veremiyor. Bir başka karartı geliyor onun yanına. Diğer karartılardan farkı yok gözümde. İnce değil. Kalın da değil. Ayrılacak hiç bir özelliğini bulamıyorum diğerlerinden. Sadece benim hedefimin yanında duran herhangi bir başka karanlık o.
Konuşuyorlar... Ne dediklerini duymam mümkün değil ama bu bir tartışma değil. Anlayabiliyorum. Dost bir karartı bu... İnce siluet çöktüğü yerden kalkıyor. Dost karartı onu sarmalıyor. Arkamda bir yerlerden acı bir çığlık duyuyorum. Bir nefes okşuyor kulağımı, yanaklarım ıslanıyor başkasının gözyaşlarıyla. Bir damla kan damlıyor gökyüzünden. Sırada bir düzensizlik var. Yerimi sayamıyorum. Eminim ki 13 değil. O nereye kayıyor acaba? Arkama dönüyorum, devamlı değişen yerime aldırmadan saymaya başlıyorum. Yedi sıra geriye... Olamaz! Boş... Bu işte kesinlikle bir yanlışlık olmalı. Yedi sıra gerimdeydi biliyorum. Tekrar saymalıyım ama sıram hala değişiyor ve bu durum saymayı çok güçleştiriyor... Üstelik değişimler sadece yatay düzlemde değil... Zaman zaman dikey yönde de hareketlenmeler yaşanıyor. Yükselirken, bloklar halinde bir sürü topluluk görüyorum. Hepsinin bir perdesi var ve izliyorlar. Diz çökmüşler, ellerini dizlerinin üzerinde birleştirmişler, başları dik, bakışları sabit. Binlerce olmalı bu gruplar. Sonunu göremiyorum. Ortam sakinleşiyor sanki. Bir kez daha denemeliyim. İki.. Üç.. Dört... Tamam.. Onu buldum ama geride değil; Sağımda, bana yaklaşmış. Hatta en önde galiba. Yanına gitmek için yerimden kalkıyorum, sıra değişimlerinde o kadar karıştı ki her şey... - Bunun bir iki kez daha yaşandığını hatırlıyorum ama bu kadar etkilenmemiştim. Hatta benim sıram hep aynı kalmıştı.- Hızlı adımlarla sıranın en başına doğru yürüyorum. Yaklaştıkça durumunu daha iyi görüyorum. Birinci sırada. Gözleri buğulu, diz çökmüş, başı dik ve perdeye bakıyor. Yanına oturuyorum onun, yerim en baştan ikinci. Aslında hiç yürümedim. Sıraları saymış olmalıydım ama saymadım. O da hareket etmedi. Diz çökmüş durumdayız, perdeye bakıyoruz. o birinci sırada ben ikinci sıradayım. Nefes almıyor!..
Sıra kayıyor... İnce siluet, tek başına. Oturduğu yerden kalkıyor. Çevreyi inceliyor sanki bir şeyler arıyor gibi. Sise yaklaştığımı görüyorum. Artık karartımı daha net seçebiliyorum. Sonunda hedefime ulaşacağım işte! Onu o kadar iyi izledim ki, her hattını seçebilecek hale geldim. Artık diğer karartıları da daha dikkatli incelemem mümkün olabilecek ve böylece çözüme bir adım daha yaklaşacağım. Sis perdesi kalkacak ve dönen dolaplar ortaya çıkacak. İnce karartı eline bir şey alıyor ve onu kafasına götürüyor... Uzun bir sessizlik, gözlerimi ayırmadan izliyorum. Ve bir patlama. Siluet sarsılıyor.
Elimi kaldırıyorum elini yakalamak için. Bulunduğum durumdan dolayı kireçlenmiş olan dizlerim hareketi istediğim çabuklukta yapmama izin vermiyor. Kalbim sıkışıyor. Yapma diye bağırmak isterken, ciğerlerime yayılan bir yanma engel oluyor bana.
Karartı diz çöküyor... Elleri dizlerinin üzerinde. Boşluğa bakıyor. Gözleri buğulu.
Sıranın en başındayım. Diz çökmüş durumdayım. Ellerim dizlerimin üzerine kavuşmuş. Perdeye bakıyorum. İfadesiz suratım ve buğulu gözlerim var. Beynim sancıyor. Nefes alamıyorum.
Anladım!
Sıra kayıyor...
Selim Güçyiğit



Tekrar selam kitle. Bakıyorumda bizimkiler benden habersiz eski oyun CD'si vermişler. Çok güzel düşünmüşler ama bir uzman olarak benim fikrimi alsalarmış keşke. Burda bu işlerden ben anlarım. Fakat askerdeyken benimle sınırlı irtibat kurdukları için bu mümkün olmadı. Askerlik tam hız devam ediyor arkadaşlar. İlk zamanlardaki sıkı kontrol bir süre azalmıştı ama şimdi tekrar Amerika'nın bombalanması üzerine başladı. Dışardan birşey getirtmek daha zor artık. Dergiyi bile zor zoruna aldım. Pis barbar Zebani köşemi koruyormuş gördüğüm kadarıyla. Aferin Zebani adam ol böyle yoksa alırım seni de askere. Burada hayat kurallar içine geçiyor arkadaşlar. Geçen ay söylediğim Internet kullanımının rahatlığında hala bir değişme yok. Ancak belirli zamanlarda izin veriyorlar. Tabi rütbemi daha sağlama aldığımda bunlar sorun olmayacak. Şimdi nereye tayin edileceğimi merak ediyorum. Kuraların çekilmesine daha var gerçi. Neyse arkadaşlar sizide askerlik meselelerim ile bunaltmıyım. Köşenin gidişatını iyi gördüm. Bu köşeyi ben gelene kadar -eğer Gameshow'a birşey olmazsa- yaşatacağım. Neyseki barbar Zebani pislik yapmıyor. Ne dersem onu yapıyor. Birşey oldu buna galiba. Ya da benden korkuyor. Şimdilik hoşçakalın kitle. Ve eskilerin kıymetini bilin.

Tüm zamanların en hızlı, en uçuk ve en eski oyunları...

-> Abandonware

Serkan UYBAŞ
serkanuybas@hotmail.com

F1 Vroom

Kitlemi memnun etmenin yolunu benden iyi kimse bilemez. Abandonware içerikli cd hazırlandığını duyduğum zaman hemen telefona sarıldım. (O sırada aniden çalınca çok korktum. Ama kullanmayın bunu.) Konu hakkında gerekli bilgileri aldıktan sonra hemen bir liste yaptım ve neler koymaları gerektiğini buyurdum. (Askeriyede böyle. Emir komuta zinciri.) Eğer söz konusu olan yarış oyunlarıysa, F1 Vroom olmalı derim ben. Domark tarafından ilk önce Amiga platformunda çıkarılan oyun daha sonra da PC için yapıldı. En önemli özelliği hız duygusunu hissettirmekteki başarısıydı. Özellikle virajlardaki hızlı dönüşler ve viraj çıkışlarında gaza bastığınızda motordan yükselen ses insanı tam anlamıyla gaza getiriyordu.

Döneminin Formula 1 serisinde yer alan bütün pistlerin bire bir yer aldığı oyun, gerçekçilikten çok arcade özellikleri ön planda olan bir yarış oyunu. Beş kademeli zorluk seviyelerinin en üstünde oynarsanız, bir sezonu bitirmek (başarıyla bitirmek) oldukça zamanınızı alacak ve keyifli saatler geçirmenizi sağlayacaktır.

Ekranı ikiye bölerek multiplayer oynama mantığı, pek çok oyunda kullanıldı. Ancak nedense bu şekilde oynamaktan zevk aldığım oyunların sayısı çok değil. Vroom, azınlıkta kalan kısımda yer alıyor kanımca. Ekranının temiz olması, simulasyondan çok arcade özellikleri fazla olduğundan cockpit görüntüsünün küçük olması (Hatta sanki arkadan gösteriyormuşcasına küçük. Gerçi buralarda bir yerlerde resmi olması lazım. Polat, koydun mu gönderdiğim resmi?.. Çok değerli saniyelerimi harcadım o resmi çalarken.) başlıca sebepleri bence.

Toparlamak gerekirse; Vroom çok eğleceli bir yarış oyunu. Özellikle multiplayer modda oynamak zevkli. Bakın komutanım beni hep yeniyorr mesela...

"Tabi efendim, sağa çektim sizi bekliyorum."

http://www.ftpita.com/dic/abandon/files/sim/vroom.zip

Colonization

Aslında bu ay hedefim, daha yakın tarihli oyunlar üzerine yoğunlaşmaktı. Malum geçen ay oldukça gerilere gitmiştik. Ama böyle gezintiler hoş oluyor değil mi? Cd şerefine Vroom oyunundan başlamam beni biraz bu amacımdan saptırmış gibi görünse de hala geç değil diyerek bir kaç yıl sonraya gidiyoruz. Sid Meier'i bilmeyen yoktur. Şimdiye kadar gelmiş geçmiş en iyi programcılardan biri (komutanımdan iyi olmasın). Civilization'u daha önce tanıtmıştım. Milattan önce 4000 yılından başlayarak geleceğe kadar uzanıyor ve medeniyetin gelişimini konu alıyordu. Colonization, Amerika kıtasına avrupalıların ayak basmasıyla başlıyor. Bütün kıyata hakim olup aynı zamanda da bağımzıslığınızı ilan etmek durumundasınız. Gelişiminizde özellikle ticaret büyük önem kazanıyor. Ticaret de başarılı olabilmek için bol hammaddenin bulunduğu yerleri ele geçimeli ve herşeyden önemlisi bu hammaddeyi işelemeyi öğrenmelisiniz. Herşey birbirine o kadar bağlı ki hayran olmamak elde değil. Savaşma mantığının Civilization'a çok benzediği Colonization, belki Civilization kadar populer olamadı ve gelişimin, yeni bir şeyler keşfetmenin heyecanını yaşatamıyor ama birbirine son derece güzel bağlanmış, üretme, işleme, satma modeli ve diplomasinin önemi o kadar başarılı işlenmiş ki saatlerce başından kalkmadan oynayabilirsiniz. Kısacası, Sid Meier yapmış.

http://www.bhlegend.com/php/download.php3?id=55&mirror=0 (Windows Version)

Detroit

Impressions yaratıcı fikirleri ile dikkat çeken ve başarılı strateji oyunlarına imza atan bir firma. (Caesar, High Seas Trader...) Bir güzel yanları da, eski oyunlarını free olarak dağatıyor olmaları. (Gerçi Detroit'in yaratıcısı Imp. olmasına rağmen yayıncısı Sierra. Neyse bu da başka bir konu.) Detroit, çok yaratıcı bir düşüncenin ürünü. Ford - T modelinden başlayarak, günümüze uzanan bir zaman dilimi boyunca; Araba tasarlamak, üretmek ve haliyle satmak durumundasınız. Sizinle birlikte Otomobil sektörünün bir numarası olmayı hedefleyen 3 şirket daha var ve amansız bir yarış içindesiniz. Özellikle yeni bir model dizayn etmek, üretim esnasında o modelin reklamlarını yapmak, her kıtadaki distribütörlerinize (kurabildiyseniz tabi) dağıtmak ve satış sonuçlarını beklemek heyecan verici. Bir de model tutarsa deymeyin keyfime :) Ücretlendirme politikası önemli. Yanınızda çalıştırdığınız kişilere verdiğiniz ücret ve kalifiye elemanlarınızı sınıflandırmanız oyunun gelişimi üzerinde etkili oluyor. Eğer araştırma geliştirme yatırımı yaparsanız, çok daha hızlı bir şekilde teknoloji yaratabiliyorsunuz ya da üretim ağırlıklı olursanız daha hızlı üretiyorsunuz. Oyunda yapay zeka sorunları, ufak ufak buglar yok değil hatta zaman zaman saçma olduğunu düşündüğünüz durumlar olabilir, rakiplerinizde daha emniyet kemeri yokken sizin hava yastıklı, abs fren sistemli modelinizin satmaması gibi ancak bu sorunlar fikrin orjinalliğini gölgelemiyor. Arabalardan hoşlanan herkes bir göz atmalı bence. Eğer iflas ederseniz sizin büronuzda gösteren bir demo başlıyor. Sonu sürpriz. (Polat ne dersin?.. Denesene. Camia huzur bulsun, kitlem rahatlasın.)

http://www.bhlegend.com/php/download.php3?id=73&mirror=0

Not : Aşağıda verdiğim linkten oyun online ve web tabanlı olarak oynanıyor. İlginç bir çalışma. Ama niye ki?

http://www.zone.ee/detroit/

www.gsmnet.com/somurge/

sömürge

brought to you by acclaimed writer bigBEN and academy award winner Mert Topçu
Mail: somurge@gsmnet.com web adresimiz: <HTTP://WWW.GSMNET.COM/SOMURGE>

Girerse Polat'a...

Okuyucularinin Gameshow'un durumu ve gidisati hakkinda ne kadar bilgisi oldugu konusunda suphelerim var. Aslinda Eylul'un ilk 2 haftasini Istanbul'da gecirene, Gameshow ofisinde eski gunlerin kokusunu koklayana, derginin tuysuzleri ile sakallilari arasinda basket oynayana kadar Somurge'nin de bu konuda cok da fazla bilgisi olmadigini gordugum icin bu konuyu aciyorum.

Istanbul'da Gameshow kurmaylari ile (gizli kurmay Can Alper'in de adini desifre edemeden gecemeyecegim) gecirdigim surede baska noktalarda dikkatimi cekmedi degil: Ornegin, Gameshow'un okuyucu kitlesinin buyuk bolumunun benim Timur'la bu islerden elimizi ayagimizi cektigimizde beri (ayagimizi Istanbul/Turkiye'den de cektik ya, neyse) tamamen degistigi. Yani benimle Timur'un ismini sahsen bilenler belki de bir elin parmaklarini bile gecmiyordur artik. Baska bir deyisle Gameshow gibi bir oyun dergisinde Somurge gibi alakasiz bir sayfanin varliginin anlamini bilmeyenlerin yuzdesi gittikce artmis.

Bu iki noktanin kesistigi yerden bambaska bir cizgi cekmek istiyorum: Timur'la Gameshow'un fotokopi halinin satislarinin yuzleri asmadigi donemlerde (surekli bu donemlere gonderme yapmamiza kizmayin ve hatta bunu anlayin cunku biz Gameshow'un en eski, en cocuk halindeyken "bizdik") Gameshow'un herseyini okuyucuya yazalim" politikasina sIkI sIklya bagliydik. Gameshow'un bu yaklasimi hala benimsedigini ve korudugunu Editor yazilarindan gorebiliyorum.

Ama yine de emin degilim: Kaciniz derginin komutanlarinin her ay binlerce dolari kar olarak kasalarina attiklarini, yukarda sozu gecen basket maci icin Gameshow'un Abdi Ipekci Salonunu kiraladigini...

Ama yine de emin degilim: Bir iki ay sonra dergi kapansa kaciniz sasiracak, kaciniz ellerinden geleni yaptilar diyecek. Somurge olarak San Francisco'dan biz su soruyu sorduk kendimize: Derginin kurmaylari tatil icin yanimiza gelmediklerine gore, Gameshow'un ekonomik durumu eskisinden hic mi hic degismemis: Yani tam bir bicak sirti (Istanbull'da anladim ki bicak Emin'in cebini kesmis bile ya neyse). Peki neden hala Gameshow devam ediyor. Gameshow'un zevkli yapan, insani manevi tatmine bogan o yaraticiligini binlerce insanlar paylasabilme ortami saglayan yanl oldugunu tabii ki kabul ediyoruz ama bu kadar sure, bu kadar ekonomik zorluk, neden neden neden?

Emin'in anlattiklarindan anladigim ozetle sunlar oldu: Subat'taki ekonomik kriz her kucuk sirketi oldugu gibi Gameshow'u da tam kalbinden vurdu. Yani hem yatirimlari hem de umitleri bir anda yok oldu. O gunden bu gune sirtinda tasidigi borclarin doviz kuru ile kaca katlandigini dusunmezsek, Gameshow en onemli ozelligi olan "kendi yagi ile kavrulma" basarisini (basari tam emin degilim) gosterince Emin ister istemez yine birseyler yapma, bir umit dogurma motivasyonu icine girdi. Ve fuar mevsiminde gecen ayin Gameshow'u Cd ile birlikte satisa sunuldu. Bu ay neler olacak saat farki yuzunden olsa gerek Somurge olarak bunu onumuzdeki ay ogrenecegiz.

Yine eskilere, bizim Timur'la kurmay oldugumuz donemlere gidersek, Gameshow'un icinde bulundugu durumu anlatan yazilarimizin kapanisini dergimizi okuyun okurtun olurdu. Cunku ve tabii ki Gameshow'un en onemli kaynagi okuyuculari. Maddi ve manevi. Fakat ister inanin ister inanmayin okuycularin maddi kaynagi ne kadar onemli de olsa derginin refaha ermesi icin gereken maddi kaynagi reklamlardan geciyor. Okuyucu olarak sayfa sayisinin yuzde ellisinin reklamlarin kapladigi bir dergiyi sevmeyeceginize eminim ama tekrar etmekte fayda var ki reklamlar ozellikle Turkiye dergi sektorunde bir derginin ayakta kalmasinin rahat rahat nefes almasinin en onemli kaynaklari (yanlissam Emin duzeltir).

Bunlari okuyucuya yazmanin ne anlami var! Belki de hic bir anlami yok. Belki aranizdan biri Saatchi & Saatchi'nin sahibinin ogludur o, onu ariyor bu yazi. Belki de Somurge olarak herseyi bilin istiyoruz. Gameshow'u alin, okuyun, okurtun, gulun, oyun oynayin ve eger biraz daha fazla birseyler yapmak, bilmek ve hayatin derinligini biraz daha fazla tatmak istiyorsaniz derginin gerceklerini de bilin istiyoruz. Belki de bizim dusunemedigimizi dusuneceksiniz, belki bizim goremedigimizi gostereceksiniz, belki de bizim sahip olmadigimiz araclara, bizim acmak istedigimiz kapilarin anahtarlarina sahipsiniz. Hic biri degilse bile Gameshow'un duygusu paylasin. Sadece bizimle degil herkesle paylasin, ozellikle Saatchi & Saatchi'nin sahibi olan amcanizla!

Bir de bize yazin:

Not: Yukarda bahsi gecen karsilasmayi gencler 31-29 kazandiklarina sevinmesinler, evde dayimlar beklemiyor olsaydi attirir miydim ben o son sayiyi!

...Hic biri degilse bile Gameshow'un duygusu paylasin.

NEDEN INGILIZCE VE USA TEMASI ?

Somurge'nin icerigi GameShow kurucularindan Mert Topcu ve bigBEN tarafindan saglanmaktadir. Bu iki genc halen Amerika'nin San Francisco sehrinde yasamakta ve Silicon Valley'de calismaktadirlar. Su anki yasamlarinin bir getirisi olarak, bu tarzdan baska bir tarz onlara zaten uzak gelmektedir. iki kulturun arasinda kalmis bu iki insan, bu celiskiyi her gun yasadiklari icin bunun yazilarina yansimamasi sacma olurdu zaten (sonunda yazilarimizin turkce karekter kullanmadan yazilmasinin sorun olmayacagi konusunda GameShow yönetimini ikna da ettik. Bunun disinda MEG ve Polat`in baska isteklerimize de boyun egmesi Somurge`nin yonetime yaptigi kacinilmaz baskinin bir sonucu olarak goruyoruz. Bundan sonra daha farkli bir Somurge ile karsinizda olacagiz.)

HerŞeyiN biR sONu VarDır

DİKKAT!

Fuara gelen ziyaretçilerin, "Demo mu bu oyunlar", "Nasıl 60 oyunu sığdırıyorsunuz bir CD'nin içine", "Ben oyun oynamayı sevmiyorum, yapacak daha önemli işlerim var", "Max Payne var mı bu oyunlar arasınd", "Çok pahalıymış", "Biraz dolaşayım dönüşte gelip alırım" demesi şiddetle ve kesinlikle yasaktır. Yasağa uymayanlar... Neyse...

- Müdüriyet

Bilişim Fuarın'dan insan manzaraları ya da evet bunları da yaptık...

MEG: "Eski sayıları fuara getirmedik, ama bak iki sene sonrasının eski sayısını şimdiden satıyoruz."

("Eski sayılar var mı?" diye soran bir okuyucuya son sayıyı gösterip bu lafı etti ve sonra süper bir espri yaptığını düşünüp herkese anlatmaya başladı.)

Raji: "Çocuğunuzun okuma alışkanlığı gelişmesi için editörlerimiz tarafından özel olarak hazırlanmış sayfalarda..."

(Bu ay ilk yazısı çıkan ama yıllardır Kamer gençliğini değişmez bir parçası olan Özgür, bir veliyi 7 yaşındaki kızına GameShow alması için ikna etmeye çalışırken bu lafı etti. Sonrasında hepimiz stand'tan koşarak kaçtık.)

Evren: "GameShow, Evrenin en iyi PC Oyun dergisi... GameShow, En iyi oyun dergisi... GameShow, bu ay CD veriyor..."

(CNN Türk arka tarafta MEG'le röportaj yaparken, sesini yükselterek sürekli bunları söyledi. Ama kameraya bağlı mikrofonun sadece konuşanın sesini almak için özel olarak yapıldığını öğrenince yıkıldı.)

Emrecan: "Di mi öyle umursamaz tavırlar felan, duymamazlıktan gelmeler felan"

(Baştan aşağı underground kokan ve elele dolaşan bir çifte "GameShow bu ay CD veriyor, ilgilenir misiniz?" dedikten sonra)

Hepimiz: "Bu ay dergiyle beraber 60 demo oyun veriyoruz, hepsi virüslü, üstelik CD'de çizik. Sakın almayın."

(Bunun tam tersini yaklaşık olarak 72365 kişiye anlatmaya çalışdıktan sonra son gün hepimiz aynı anda böyle bağırdık.)

Bilişim fuarında kim ne kadar çalıştı (Sp.Thx. to Can Alper, Selen Çatılı) ya da hayırsızlar kimler?

MEG: TR Net standına gitmediği zamanlarda (çok seyrek) kasanın başına oturup gelen giden paraları sayıyordu. Sonra tekrar TR Net standına gidiyordu.

Çilem: İki senedir hazırlandığı yüksek lisansı kazandığı için onun gözü fuar falan görmedi. Her gün başka bir yerde kutladı, şenlikler düzenledi.

Polat: Fuar aşağı yukarı Edirne'de olduğu ve fuara gitmek için erken kalkması gerektiği ve inanılmaz üşengeç olduğu için bir gün bile gelmedi. (1. hayırsız)

Mert: Büyük bir şanssızlıkla Türkiye'ye geleceği gün, fuarın son gününe denk geldiği için fuara katılamadı. Yoksa asla kaçmaz ve hiç de hayırsız değildir.

Timur: Onun da gözü şu sıralar fuar görecek durumda değil. Taa, Amerika'larda heyecandan heyecandana koşuyor sıralar. Tebrikler abiiii :).

Serkan Uybaş: Asker'e her gün fuar. Eğer askerde olmasaydı, fuarda onu sergilemeyi düşünüyorduk. Çok ilgi çekeceği kesindi. Yazık oldu.

Can: Kendi çok uzaklarda da olsa da gönlünün fuarda bizim standta olduğunu bildiğimizden ve acısını bu ay Compex'den çıkaracağı için Bilişim'den muaftı.

Muder: Ankara'da oturması bir yana, gelip gelmemek konusunda bir türlü karar veremedi. Gelsem mi acaba, gelmesem mi yoksa diye diye gelmedi. (2. hayırsız)

Hüseyin: Şu anda Karadeniz'e bakan bir dağın eteklerinde yaşadığı için sadece hafta sonu şehre inebildi. Geldiğinde de herkese İnternet Benim Memleket kitabını sattı.

Rauf: Sürekli çok yoğun olduğunu bahane edip gelmedi. Hatta, "du gideyim bizim çocuklar napmış, hem gitmişken de bilişirim" deyip ziyaret bile etmedi. (3. hayırsız)

Nesime: "Hafta sonu geleceğim, hafta sonu geleceğim" diyerek tüm hafta içini geçirdi ve bilin bakalım hafta sonu ne yapmadı. (4. hayırsız).

Levent: Fuar'a gelmek bir yana Levent'ten uzun süredir haber alamıyoruz. Gönderdiğimiz telsiz mesajları ve posta güvercinleri cevapsız kalıyor. Hayırdır inşallah?

Bu ay Bilişim için ne yaptılar?

Ali Demirel: Can Kantarcı'yla aynı anda aynı yerde ve muhtemelen aynı duygular içinde bulunduğundan o da muaf.

Altuğ: Garibim, gelmeyi çok istedi, gelemedi işte bir şekilde. Compex'e inşallah.

Artun: Fuarda herkes (hayırsızlar hariç) it gibi çalışırken, Artun bey kardeşimiz, Büyükada'da yazlıktaydı. Gerekçe olarak "Ben fuar olduğunu bilmiyordum" dedi. Bak, bak. Özrü kabahatinden büyük. (5. hayırsız)

İrem: Onu da Can Kantarcı ve Ali Demirel statüsünde değerlendiriyoruz. Hayranları ile buluşması Compex'e kaldı artık :).

Bleda: Bu arkadaşımızı da Artun statüsünde değerlendiriyoruz. (6. hayırsız)

Emrecan: Bu arkadaşımız şu anda var olan hiç bir statüye giremiyor. Fuar vakti İstanbul'daydı, üstelik fuarın olduğunu da biliyordu. Statüler üstü (ya da altı) bir durum. (hayırsızların kralı).

Engin Ulu: Bu CD'deki ounlar şu andaki oyunların atası, ben bir oyun otoritesi olarak bunu söylüyorum, lütfen alınız, diye diye dergi sattı. Çok çalıştı (aferin)

Evren: 4 gün boyunca hep çalıştı, çok çalıştı, sürekli çalıştı (kendisine asılan kızların taciz lerinden fırsat buldukça :P (yıldızlı aferin))

Levent Arslan: Adaşı ve abisi diğer Levent gibi ondan da haber alınamıyor. Acaba dünyadaki bütün Levent'lerin buluştuğu bir toplantı mı var bir yerlerde.

Ozan: Ayağı sakatlanmasaydı taaa Adana'lardan kalkıp gelecekti. Geçmiş olsun.

Özgür: Burda 2-3 satıra sığmayacak kadar çalıştır. Raji, anlatılmaz yaşanır :). (2. yıldızlı aferin).

Serkan: Bir gün geldi, o günde herkesten çok ise varadığın iddia etti (yalandı tabii ki).

64 son sayfa

Kusmuk

Edindiğim bilgilerden şunu açık, şeçik, net ve parlak bir şekilde kavramış bulunmaktayım: Okuyucular beni sevmiyor. Ben burda her ay sizi bu lalelerden koruyayım, kimsenin farkında olmayan hakikatleri 1001 çile ve zahmetle araştırıp size aktarayım ve siz beni sevmeyin öyle mi? Bu ay Gameshow denen rezaletin daniskası ile daha az uğraşacaktım. O resmin hesabını soracaktım ama bu edindiğim mühim bilgiden sonra size, evet evet siz çok sevgili sandığım okuyucularıma bulaşacağım. Madem siz benim gibi ilim irfan insanını sevmiyorsunuz, madem bu masum insandan, temiz kalpli büyük bilimsel IQ'dan nefret ediyorsunuz o zaman size daha çok sebep vereceğim benden nefret etmeniz için. Bu köpekleri sevmek neymiş göstereceğim size. Bakın okuyucular siz bilmezsiniz ben zamanında şovalyeydim. Cesaret, vicdan ve onurun ne olduğunu çok iyi bilirim. İnsanlığın neferiyim ben. Hakikatın ve güzelliğin cisimleşmiş haliyim. Ben eğer size bu akılsız mahluklar hakkında birşey söylemişsem bu doğrudur. Bunun aksine inanmak büyük ve korkunç bir gaflet ve delalette bulunmaktır. Sizin gözünüzün önüne kalın bir perde çekmiş bu cambazoğlu cambazlar. O perdeyi yırtıp gerçeği göremiyorsu...

Ne var oğlum! Görmüyor musun şurda nutuk çekiyorum hayvan herif. Defol defol soytarı tohumu. Sende onlara benzedin iyice. Zamanında babalık yaptım sana, hatta analık yaptım. Bu dergiyi okuya okuya böyle oldun sende. O ne? Ver bakiim. CD mi? Cd mi vermiş bunlar? Ulan yavşaklar siz kim CD kim. Ne vermişler? Eski oyunları mı? Ulan bit beyinliler millet ne yapsın eski oyunları yenilerini versenize. Bak ya 5 kat sinirlendim yine. Kime sataşacağımı bilemiyorum artık. Benide kendimden geçirdiniz ya Allah kahretsin. En son nerde kalmıştım? Yok ben bu işe daha fazla katlanamıycam. Dinlenmeliyim. Bu güzel bedene boş konularla işkence çektirmemeliyim. Oğlum hadi kızdırma beni git çayımı getir hemen. Sırıtmasana hayvan toynağı!..

HaNgiSi dOğru, hAngisi YalAN V9.92

1- İrem, artık kilolarıyla uğraşılmasına sinirlenmemektedir, başka taktik bulunmalıdır (Ne biçim doğru yanlış bu?)

2- Commandos 2 aslında çıkmamıştır, dergi dolu gözüksün diye uydurduk.

3- Kamer'in telefonları bağımsızlığını ilan etmiştir o yüzden cevap vermemektedir.

4- Hüseyin Mektup Pınarı yaza yaza sulu bir tip olup çıkmıştır.

5- Duş almasın diye belediyenin suyunu kestiği Altuğ, bahçede kuyu açmıştır.

6- Evren Halbuni çok yakışıklı bir gençtir, bütün kızlar ona hastadır ve her ortamda kızların hep ona bakmasından rahatsızlık duymaktadır.

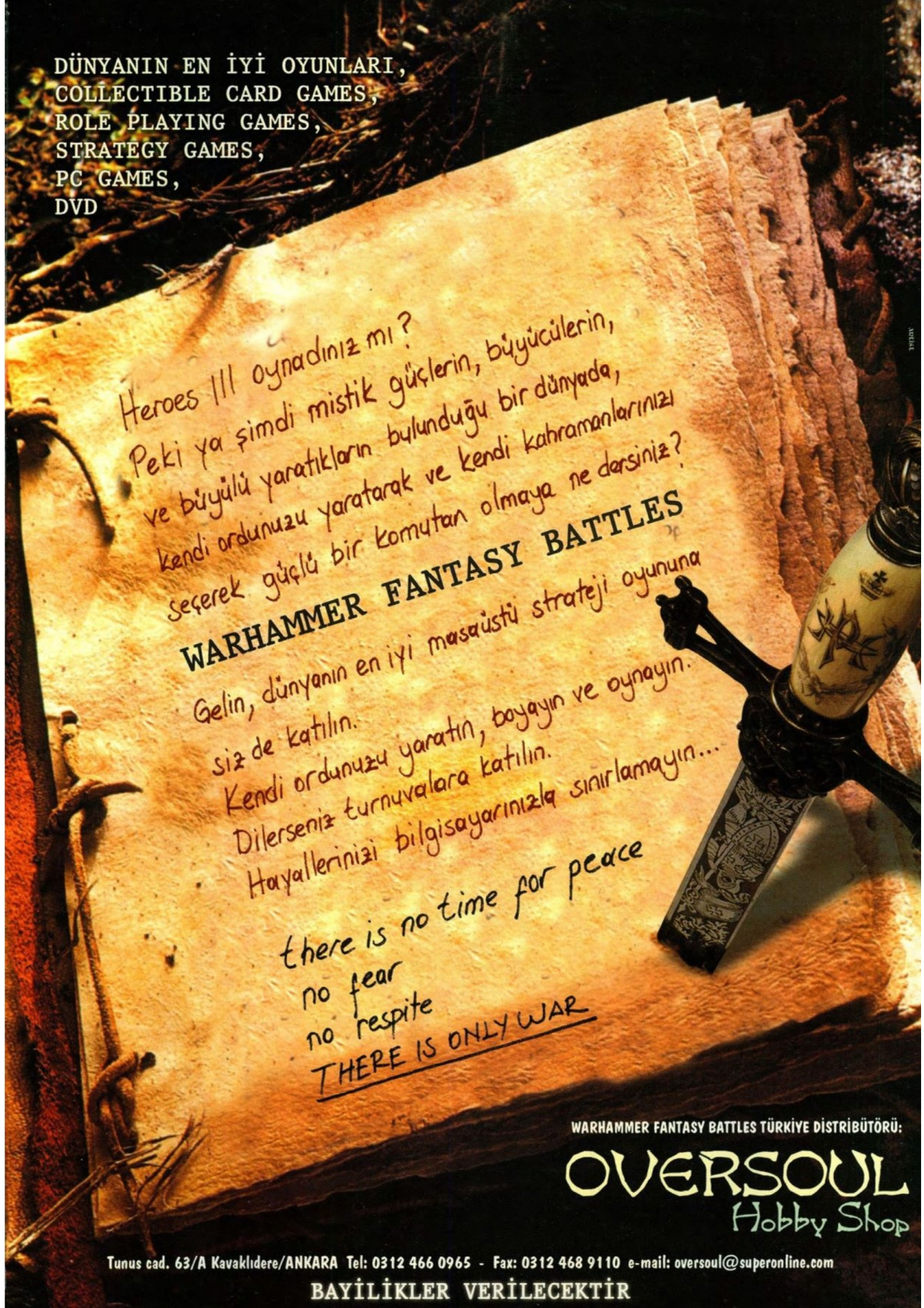
7- Muder doğum günü tarihini değiştirmeye karar vermiştir.

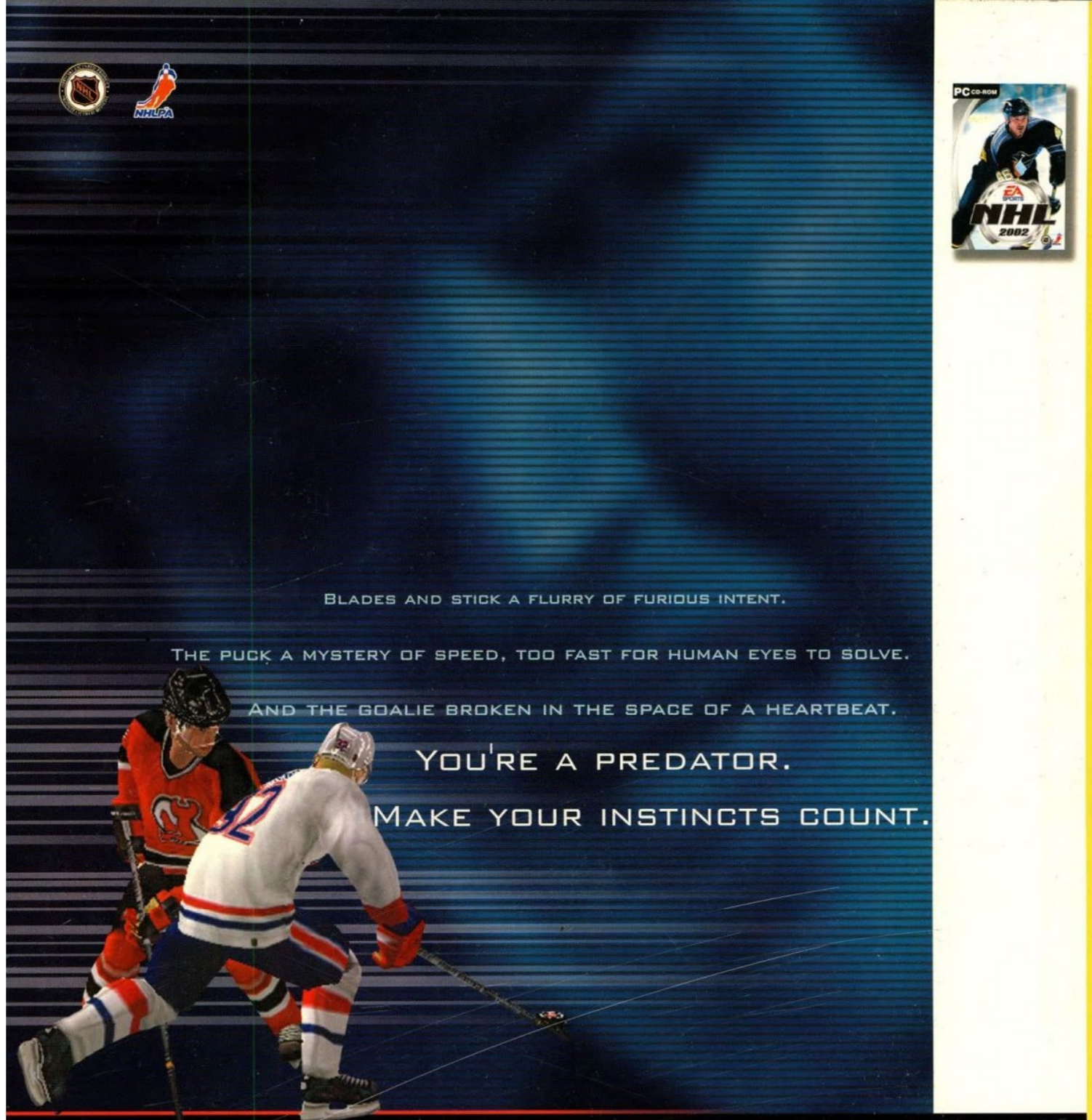
8- Halanız erkek olsaydı, amcanız olurdu. (En kibar böyle yazabildik.)

9- Gameshow'da çalışanlar çok ciddi, kasık insanlardır.

10- Engin Ulu, İrem'in yazılarını çok sulu bulduğu için okumamaktadır.

11- Aslında GameShow Bilişim'e katılmamıştır.


DÜNYANIN EN İYİ OYUNLARI,
COLLECTIBLE CARD GAMES,
ROLE PLAYING GAMES,
STRATEGY GAMES,
PC GAMES,
DVD
Heroes III oynadınız mı?
Peki ya şimdi mistik güçlerin, büyücülerin,
ve büyülü yaratıkların bulunduğu bir dünyada,
kendi ordunuzu yaratarak ve kendi kahramanlarınızı
seçerek güçlü bir komutan olmaya ne dersiniz?
WARHAMMER FANTASY BATTLES
Gelin, dünyanın en iyi masaüstü strateji oyununa
siz de katılın.
Kendi ordunuzu yaratın, boyayın ve oynayın.
Dilerseniz turnuvalara katılın.
Hayallerinizi bilgisayarınızla sınırlamayın...
there is no time for peace
no fear
no respite
THERE IS ONLY WAR
WARHAMMER FANTASY BATTLES TÜRKİYE DİSTRİBÜTÖRÜ:
OVERSOUL
Hobby Shop
Tunus cad. 63/A Kavaklıdere/ANKARA Tel: 0312 466 0965 - Fax: 0312 468 9110 e-mail: oversoul@superonline.com
BAYİLİKLER VERİLECEKTİR



PlayStation.2

PC CD-ROM

TÜRKİYE DİSTRÜBÜTÖRÜ ARAL İTHALAT LTD. ŞTİ. İstoç 6.Ada No:68, Mahmutbey-İstanbul Tel: 0212 659 26 73 Fax: 0212 659 44 64 E-mail: aral@aral.com.tr

EA SPORTS

it's in the game.

easports.com

PC CD-ROM PlayStation.2

© 2001 Electronic Arts Inc. Tüm haklar saklıdır. NHL, National Hockey League, the NHL Shield and the Stanley Cup, National Hockey League'in tescilli ticari markalarıdır. Burada yer alan tüm NHL logoları, markaları, takım logoları ve isimleri NHL'in sahipliğindedir ve ilgili takımlar NHL Enterprises, L.P.'nin yazılı izni olmadan tekrar üretilemezler. © 2001 NHL. Tüm Hakları Saklıdır. National Hockey League'nin Resmi Lisanslı Ürünüdür. National Hockey League Players' Association, NHLPA VE NHLPA logosu NHLPA'nın tescilli markalarıdır ve lisans altında Electronic Arts Inc tarafından kullanılmıştır. ©NHLPA. NHLPA'nın resmi lisanslı ürünüdür. Diğer tüm ticari markalar, ilgili sahiplerine aittirler. EA SPORTS bir Electronic Arts markasıdır. PlayStation, PlayStation logosu ve PlayStation 2, Sony Computer Entertainment Inc. in ticari markalar yada tescilli ticari markalarıdır. Windows Microsoft Corporation'in America ve / veya diğer ülkelerdeki tescilli ticari markasıdır.

RetROFiLi